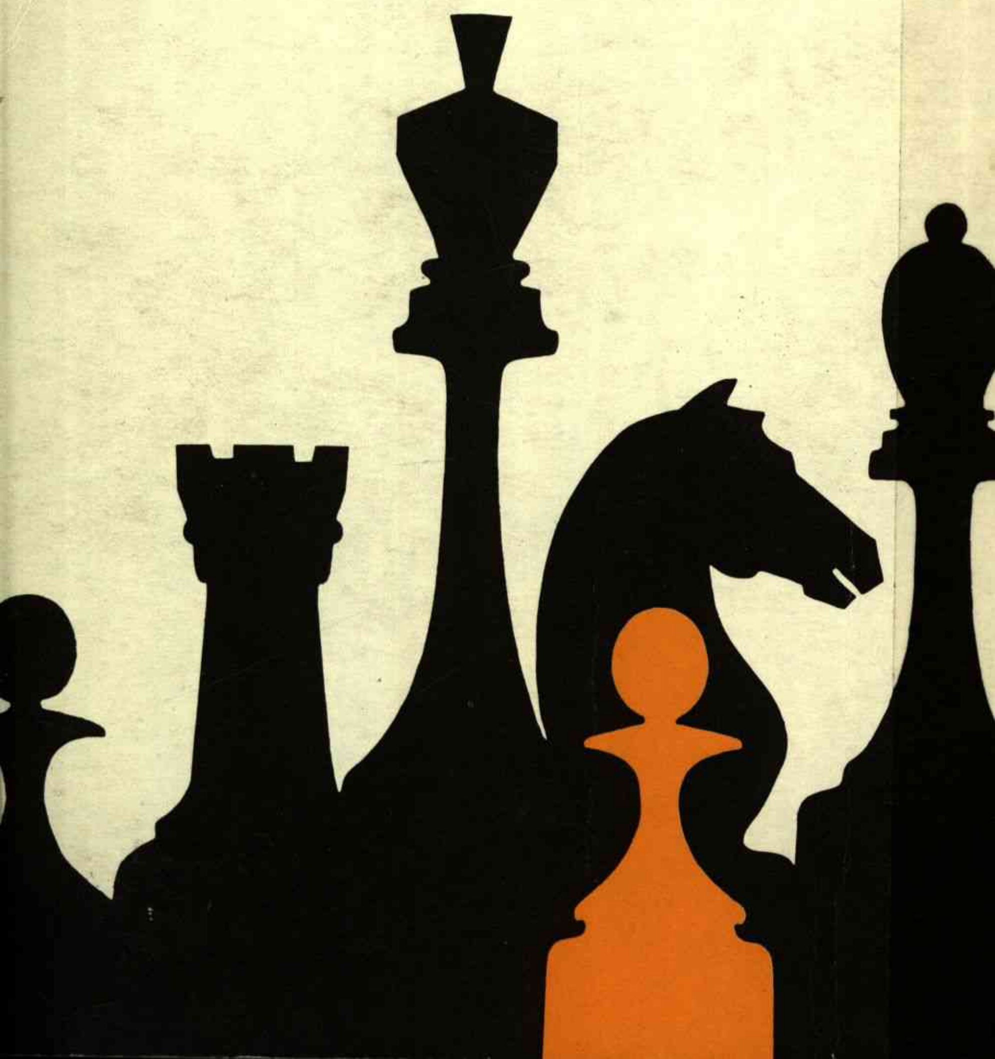
تاکتیک در شطرنج

ترجمه و تدوین عزیزالله صالحی مقدم



تاکتیک در شطرنج

تاکتیک در شطرنج

ترجمه و تدوین:
عزیزالله صالحی مقدم

تهران، ۱۳۶۸

تاکتیک در شطرنج

ترجمه و تدوین عزیزالله صالحی مقدم
چاپ اول، زمستان ۱۳۶۸
تیراژ ۳۰۰۰ نسخه
چاپ پگاه، افست
ناشر: مؤلف

فهرست

دربارهٔ کتاب

آقـای عزیزالله صالحی مقـدم که از شطرنـج‌بازان برجستهٔ کشور و از چهره‌های آشنای مطبوعات شطرنج به شمار می‌روند، با استفاده از تجارب علمی و عملی که طی سالیان متمـادی، ضمن شرکت در مسـابقـات داخل کشور و همچنین با عضویت در کلوب‌های آلمان در سطح بین‌المللی به دست آورده‌اند، کتاب حاضر را تا آنجا که شخصاً ناظر بوده‌ام با زحماتی بی‌دریغ و تلاشی پرارج تهیه کرده‌اند و الحق با ذوق و سلیقه‌ای شایان‌تحسین، مطلب را که دقیقاً با نیاز شطرنج‌بازان جوان کشور تطبیق می‌کند از میان بهترین نوشته‌های شطرنج جهان برگزیده‌اند.

مطالعهٔ این کتاب درعین‌حال که موجبات لذت خاطر و سرگرمی خواننده را از مبتـدی تا عالی به نحـوی دلپـذیر فراهم می‌آورد، ازلحاظ آموزشی نیز سریع‌ترین و آسان‌ترین راه را برای اعتلای سطح آموزش شطرنج ارائه می‌دهد. به‌ویژه در مسائل تاکتیکی و استراتژیکی، قدرت دید آن‌دسته از بازیکنان را که بیشتر پای‌بند ارزش‌ها و محاسبات مادی در صحنهٔ شطرنج هستند و شیوهٔ دفاعی را برمی‌گزینند، به مقیاس وسیعی بالا می‌برد و مسئلهٔ تردیدناپذیر رجحان حمله را بر دفـاع که نادیده گرفتن آن نقص مشهـود بازیکنان امروزی است، به طور ناخودآگاه در ذهن خواننده بنیان می‌گذارد و با مثال‌های شکوهمند و تفسیرهای آموزنده، قدرت و شهامت تنظیم طرح‌های حمله‌ای را آن‌چنان می‌پروراند که بازیکنان باذوق به راحتی بتوانند بدون هراس ازدست دادن قدرت مادی، با الهام از نبوغ ذاتی، قربانی‌های باشکوهی را که لازمهٔ اجرای چنین‌طرح‌هایی است، به منزلهٔ سلاحی غیرقابل‌دفاع مورداستفاده قرار دهند.

باتـوجـه به مراتب فوق خوانـدن این کتاب خوب را به علاقه‌مندان و خواستاران پیشرفت در شطرنج توصیه می‌کنم. موفقیت همکار عزیزم را از خداوند مسئلت دارم.

عبدالحسین نوابی

پیش گفتار

تازگی‌ها یکی از دوستانم، از لذت زیادی که پسر ۱۲ ساله‌اش از بازی شطرنج می‌برد، صحبت می‌کرد. او می‌گفت: «تنهاچیزی که باعث ناراحتی من می‌شود این است که به نظر می‌رسد پسرم فاقد ایده‌های حمله‌ای است. او ساعت‌ها به بازی دفاعی می‌پردازد. این روحیهٔ ضعیف در بازی شطرنج با شخصیت او مغایرت دارد.»

البته بازی محتاطانه یکی از مشخصات بازیکنان جوان و کم‌تجربه است. بی‌شك لذتی که آنها از شطرنج می‌برند چندین‌برابر خواهد شد اگر بدانند چگونه دست به حمله بزنند، چگونه از اشتباهات حریف سود جویند و او را تهدید کنند.

این کتاب آموزش آن اصول را به عهده گرفته است. مؤلفان آن به خوبی شطرنج را فهمیده‌اند و در آموزش آن نیز مهارت کامل دارند. درنتیجه، این کتاب بسیار ساده، کتابی است قابل‌فهم، و مطالعهٔ آن بسیار سودمند است.

فرد رینفیلد

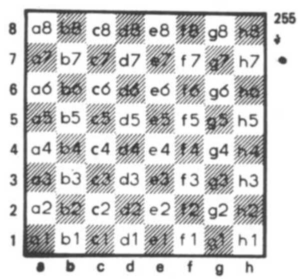
ثبت حرکتها در شطرنج

همانطوریکه درنمودار ۱ نشان داده شده، هرخانه‌ای از صفحه شطرنج برای خود اسمی دارد که از تقاطع عمودی و افقی اعداد و حروف تشکیل می‌شود. مثلا" خانه‌هایی که‌رخهای سفید درنمودار ۲ قرار دارند عبارتند از **a1** و **h1** در همین نمودار شاه سیاه در **e8** قرار دارد.

نمودار ۱ **اسم** تمام خانه‌ها را مشخص میکند.

۱





۲ ۱

صورت علائم اختصاری، که در ثبت بازیهای شطرنج مورد استفاده قرار می‌گیرد، از این قرار است.

شاه :	**R**	**کشتن (گرفتن) یک مهره**:	X
وزیر :	**D**	**کیش**:	**+**
رخ :	**T**	**گرفتن در حین عبور**:	**e. p.**
فیل :	**F**		

اسب : C

پیاده: (P)

حرکت خوب : ! حرکت بد : ؟

حرکت خیلی خوب :!! حرکت خیلی بد : ؟؟

وزیرشدن پیاده: D=

ارزشهایی که بعنوان ارزشهای استاندارد مورد قبول واقع شده است اینها هستند:

وزیر : ۹

رخ : ۵

فیل : ۳

اسب : ۳

پیاده : ۱

سرنوشت بیشتر بازیها بوسیله‌ی برتری مهره‌یی تعیین می‌شود . بهمین خاطر ، لازم است که تعادل را بین مهره‌ها برقرار کنیم .

در صورت ارزشهای ذکر شده در بالا مشاهده می‌کنید که می‌توان یک اسب از دست داد تا در مقابل یک فیل حریف را از بین برد (یا بالعکس)

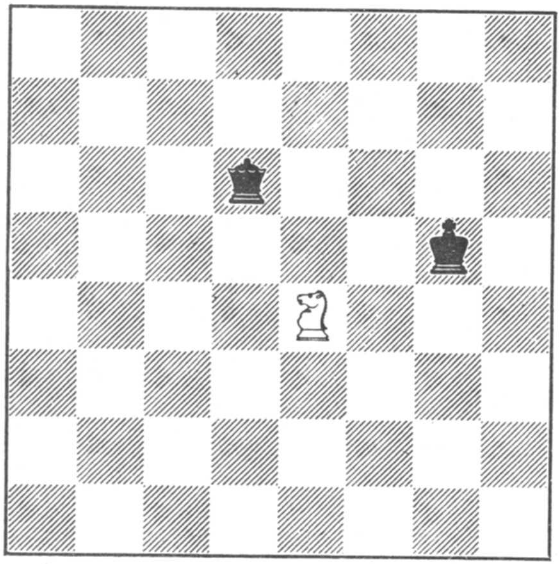
از دست دادن وزیر در مقابل یک پیاده اصولا" احمقانه است مگر اینکه نتیجه خیلی مهمی را (مانند مات کردن حریف) بدنبال داشته باشد .

بهمین ترتیب از دست دادن یک رخ در ازاء یک فیل خوب نیست مگر اینکه بتوانید مضافا" چند پیاده هم بگیرید .

۱. چنگال اسب

الگوهای اولیه

مثال شماره ۱ سیاه حرکت می کند .

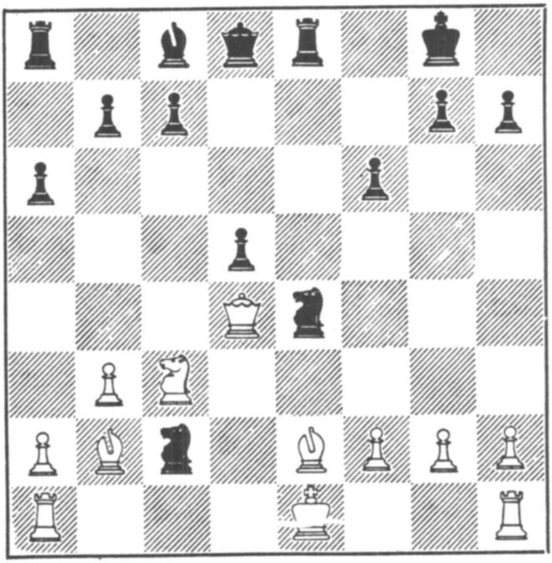


اسب سفید به شاه سیاه کیش داده و در عین حال وزیر سیاه را زیـــر ضرب دارد .

چون سیاه باید شاه خود را حرکت داده تا از معرض کیش خارج شود ، وقت ندارد که وزیر خود را نجات بدهد .

بنابراین سفید وزیر سیاه را می گیرد .

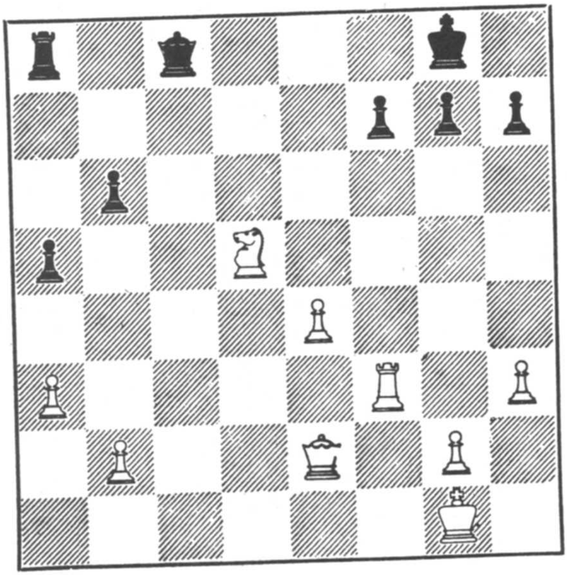
مثال شماره ۲ سفید حرکت می‌کند



اسب پیشرفته‌ی سیاه به شاه سفید کیش داده در ضمن وزیر و رخ سفید را زیرضرب خود دارد. چنین حمله‌ی چند گانه را به شوخی "کیش فامیلی" یا "حمله‌ی فامیلی" می نامند.

سفید باید شاه خود را از معرض کیش خارج کند.

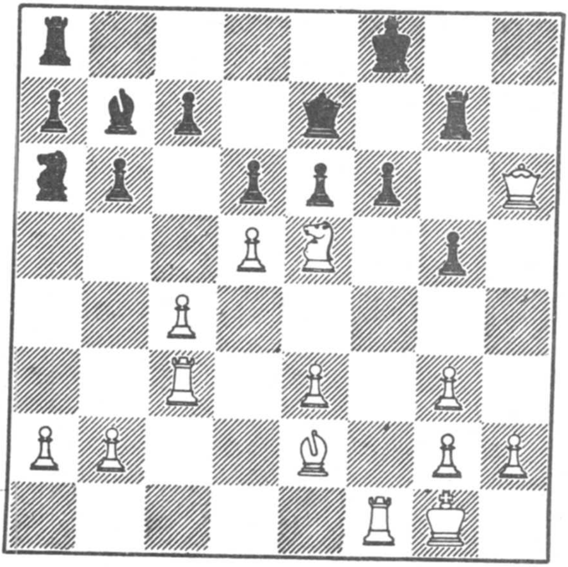
بنابراین سفید فرصت ندارد که وزیر یا رخ خود را نجات بدهد.



سئوال شماره ۱ــ نوبت حرکت با سفید

سفید حملهٔ با اسب دارد که به برتری قاطع او از نظـر نیـرو منجر می‌شود . بنظر شما سفید باید چگونه بازی کند ؟

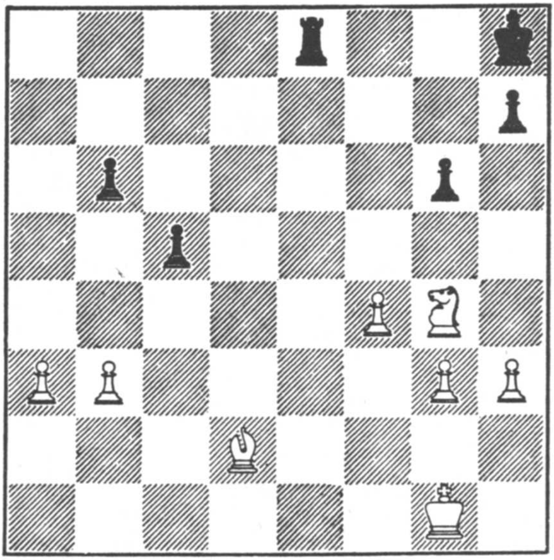
(جواب در انتهای کتاب)



<u>سئوال شماره ۲ ـ نوبت حرکت با سفید</u>

سفید حرکت واضع و خوب +1.T×f6 را دارد ولی این بهترین حرکت او نیست چون در این لحظه حمله اسب سفید خردکننده‌است .

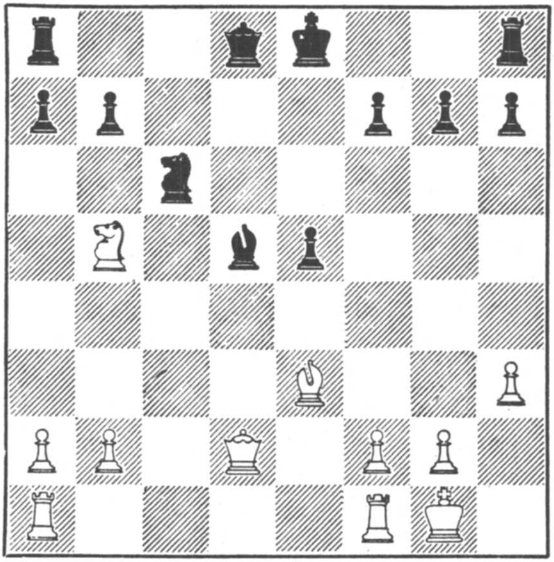
حرکت صحیح سفید چیست و چرا سیاه در مقابل این حرکت بی دفاع است ؟



سئوال شماره ۳ ــ نوبت حرکت باسفید

اگر سفید با حرکتی صحیح بازی را شروع کند سیاه را مجبور به ایجاد وضعیتی خواهد کـرد که در آن سفید با چنگال اسب میتواند رخ سیـاه را بگیرد.

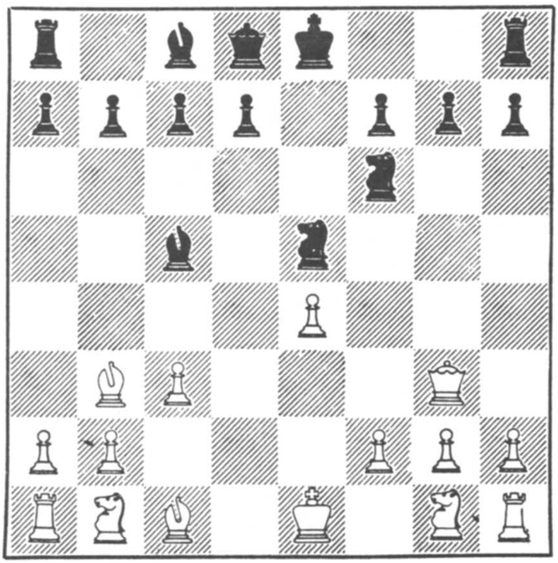
حرکات سفید کدامند؟



سئوال شماره ۴ ــ نوبت حرکت با سفید

سفید میتواند با گرفتن بظاهر عجیب یک مهره و سپس حمله با اسب یک سوار جلو بیفتد .

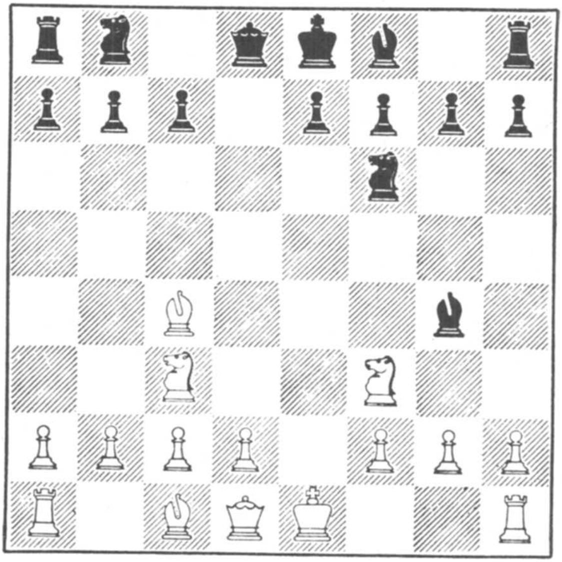
سفید چطور شروع میکند و آن چنگال اسب کدام است ؟



سئوال شماره ۵ ـ نوبت حرکت با سیاه

سیاه می تواند سفید را مجبور به حرکت دادن شاه یا وزیر کند . هـر کدام از این حرکات را سیاه با یک حمله اسب جواب میدهد .

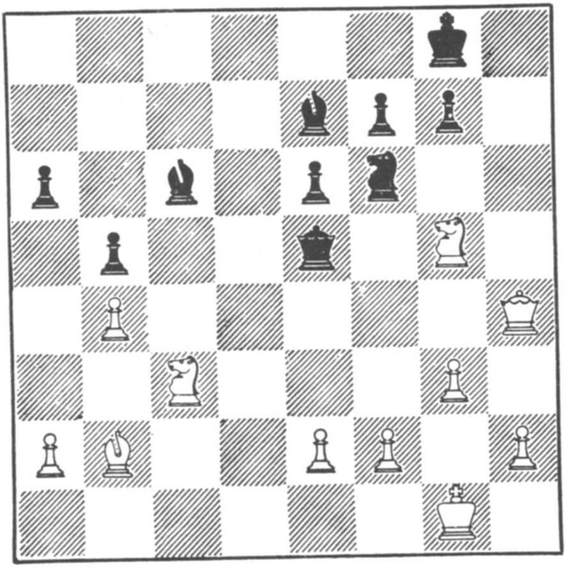
سیاه چگونه می تواند سفید را مجبور به حرکت دادن شاه یا وزیر کند ؟
وقتی سفید شاه را حرکت بدهد ، سیاه با کدام‌اسب حمله می‌کند ؟
وقتی سفید وزیر را حرکت بدهد ، سیاه با کدام اسب حمله‌می‌کند ؟



سئوال شماره ۶ ـ نوبت حرکت با سفید

سفید باید چه حرکتی بکند تا سپس بتوان با چنگال اسب سود ببرد .

حرکت اول سفید . جواب سیاه و سپس حرکت سفید را پیدا کنید .

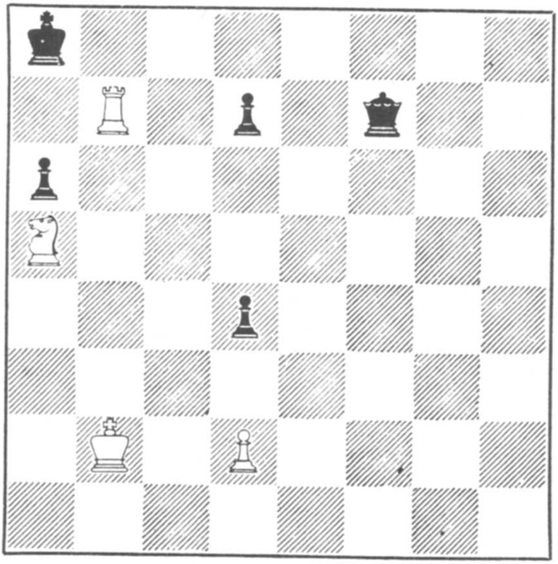


سئوال شماره ۷ـ نوبت حرکت با سفید

سفید بـا انجام حرکت اول تدارک حمله عجیبی را می بینـد کـه بالاخره یک پیاده سود میبرد .

سلسله حرکات سفید را پیدا کنید .

(عجیب است که یکی از قهرمانان جهان که با مهرهٔ سفید بازی می‌کرد متوجه ترکیب بالا نشده است !)



<u>سئوال شماره ۸ ـ نوبت حرکت با سفید</u>

با بوجودآوردن تهدید مات ، سفید صحنه را برای اجرای یک چنگال

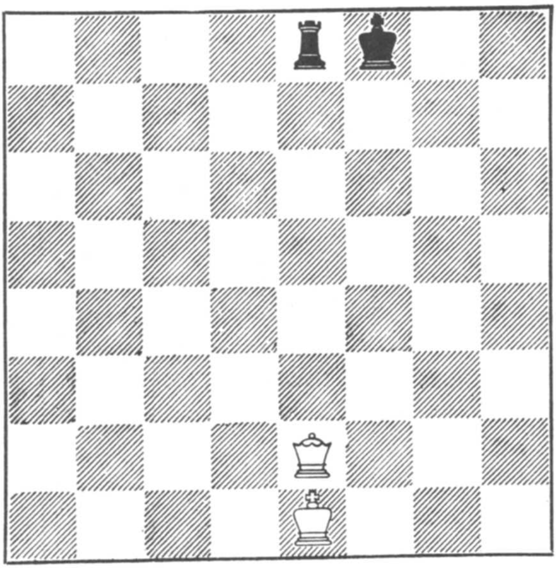
اسب آماده میکند .

سفید باید چگونه بازی کند ؟

۲. آچمز

الگوهای اولیه

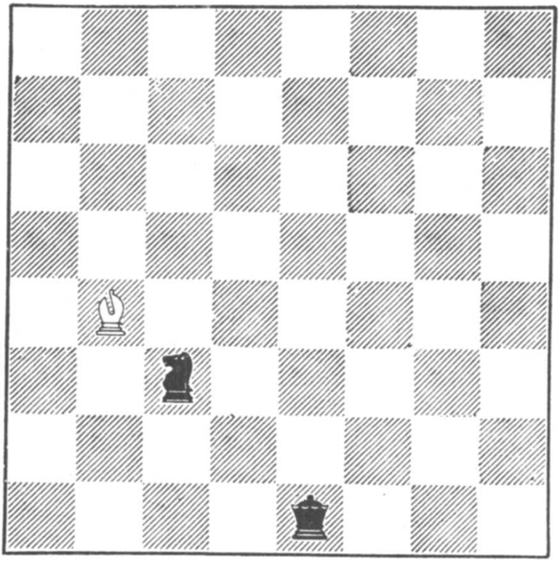
<u>مثال شماره ۳</u>



به مهره‌ئی آچمز شده می گویند که اگرچه مورد حمله دشمن قرار گرفته ولی نتوان آنرا از معرض خطر دور کرد مگر به بهای از دست دادن مهره‌ی دیگر (که با این کار در مسیر حمله قرار خواهد گرفت .)

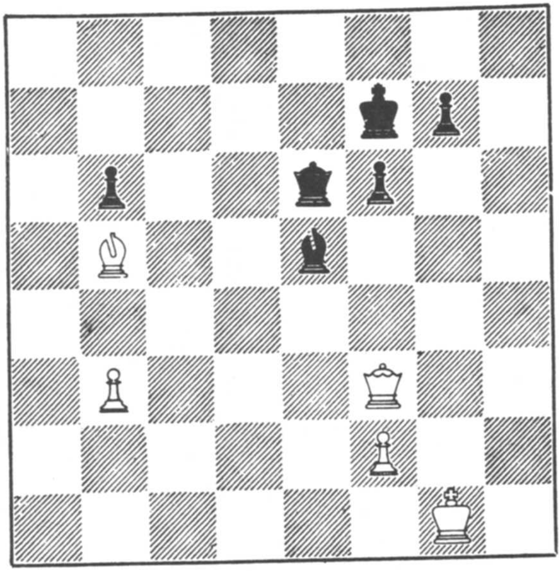
در صورت آچمزی مطلق (موقعی که مهره آچمز شده به تنهائی در مسیر مهره حمله‌کننده و شاه خودی قرار گرفته باشد) مهره آچمز شده بطور قانونی حق حرکت ندارد .

در صورت آچمزی نسبی مهره آچمز شده میتواند حرکت کند اما بــه بهــای عقب افتادن از نظــر مهره . در نمودار بالا وزیــر سفید بوسیله رخ سیاه آچمــز شده است . این یک آچمزی مطلق چون وزیر تنها مهره ئــی است که در مسیر حمله رخ به شاه سفید قرار گرفته است .



مثال شماره ۴

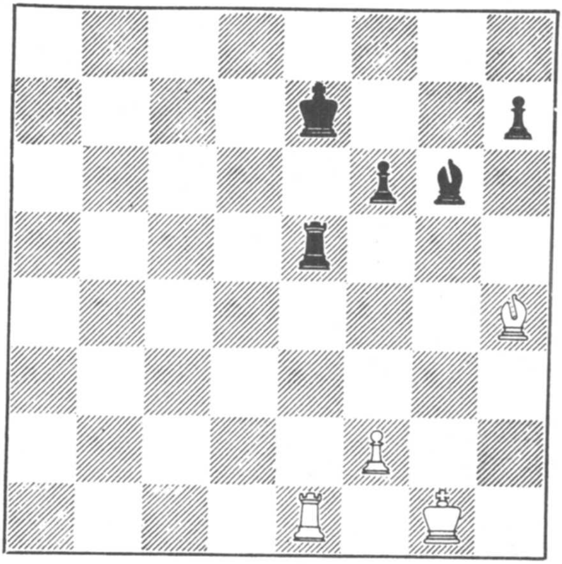
در اینجا اسب سیاه بوسیله فیل سفید آچمز است . اگــر اسب حرکت کند سفید با فیل وزیر را خواهد گرفت :



سئوال شماره ۹ ـ نوبت حرکت با سفید

شاه و وزیر سیاه در روی یک قطر قرار دارند .

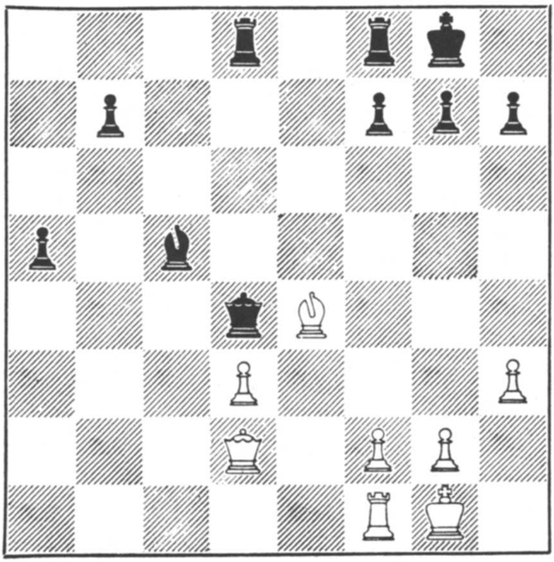
سفید چگونه میتواند از این موقعیت ، بوسیله یک آچمزی مهلک ، استفـاده کند ؟



سئوال شماره ۱۰ ــ نوبت حرکت با سفید

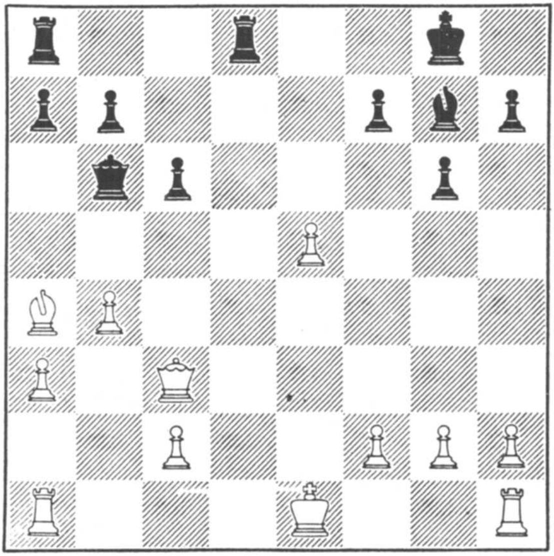
پیاده f 6 سیاه ، بخاطر قرار داشتن بر روی قطر فیل سفید ، بی حرکت است .

سفید چگونه می تواند از این موضوع بهره برداری کند ؟



سئوال شماره ۱۱ ـ نوبت حرکت با سیاه

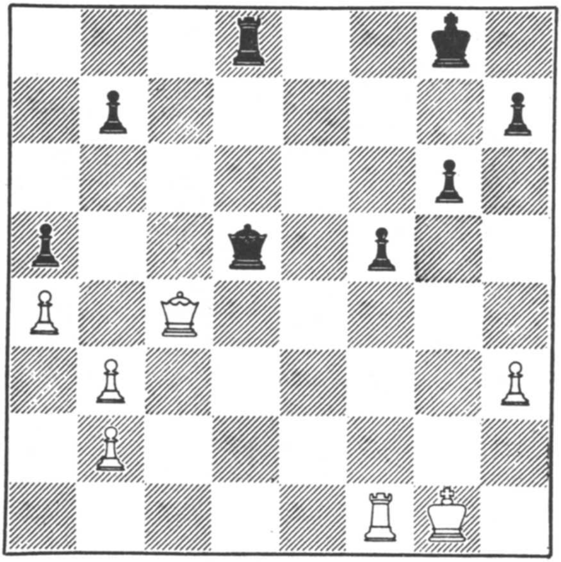
پیاده d 3 سفید آچمز است (آچمز نسبی) . با توجه به اینکه این پیاده نمی تواند مهره‌ئی را در روی ستون دیگر بگیرد بدون آنکه وزیر خود را از دست بدهد ، سیاه چگونه از این موقعیت بهره برداری می کند؟



سئوال شماره ۱۲ ــ نوبت حرکت با سیاه

آیا پیاده ستون شاه سفید به اندازه کافی حمایت می شود ؟

اگر جواب شما منفی است چگونه این موضوع را ثابت می کنید ؟

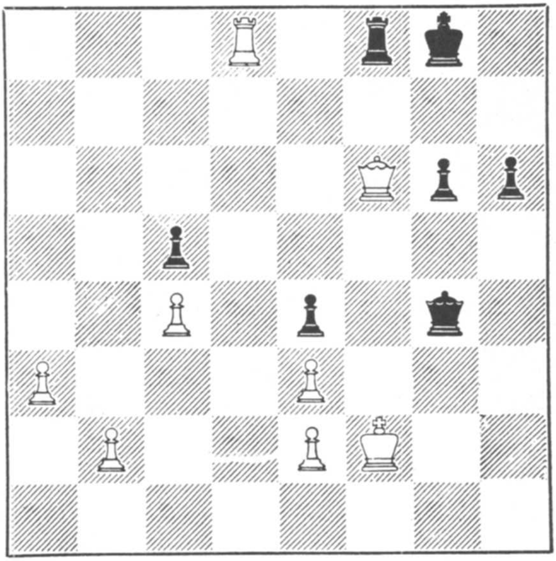


سئوال شماره ۱۳ ــ نوبت حرکت با سفید

برای یک لحظه وزیر سیاه در روی قطر آچمز شده ، قادر نیست از رخ خود در d 8 حمایت کند.

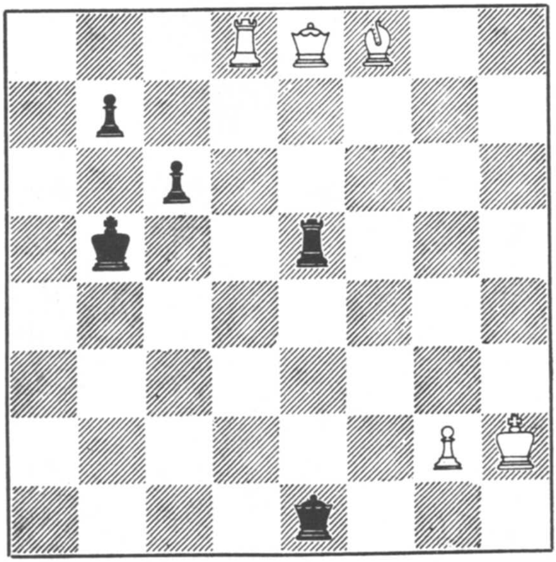
سفید از این فرصت بطریقی شگرف آور ولی کاملا منطقی استفاده میکند .

چطور؟



سئوال شماره ۱۴ ـ نوبت حرکت با سیاه

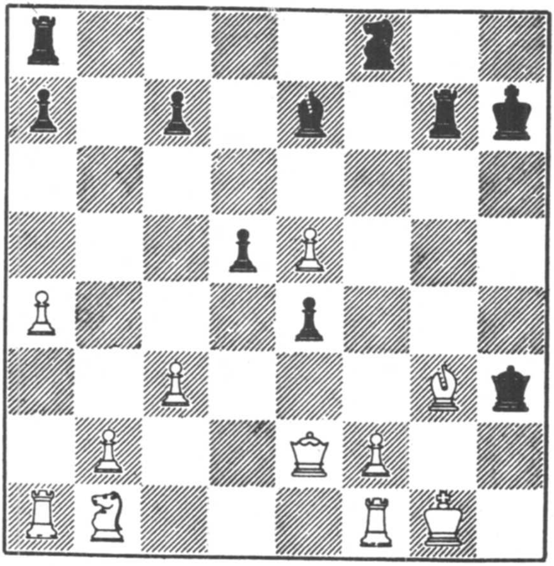
رخ سیاه وزیر سفید را آچمز کرده است این رخ خود بوسیله رخ سفید آچمز است آیا سیاه مجبور به 1...TXd8 است یا حرکت بهتری دارد؟



سئوال شماره ۱۵ ـ نوبت حرکت با سفید

پیاده c6 سیاه با وزیر سفید آچمز است . رخ سیاه که به وزیر سفید حمله‌کرده‌است خودآچمز است . زیرااگر رخ‌را در عرض حرکت بدهد وزیر خود را از دست خواهد داد .

سفید چگونه میتواند از این دو آچمزی (مطلق و نسبی) یکجا سود ببرد ؟

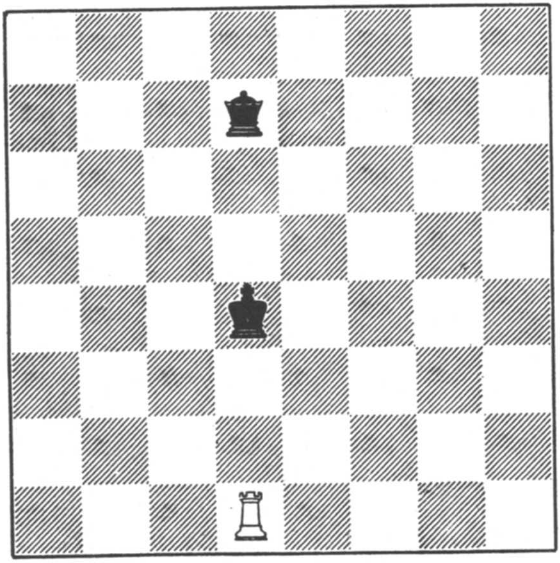


سئوال شماره ۱۶ ــ نوبت حرکت با سیاه

فیل سفید آچمز و در ضمن مورد حمله وزیر سیاه است .

فیل سفید بـا پیاده حمایت میشود . چگونه میتوان این فیل را از حمایـت پیاده محروم کرد ؟

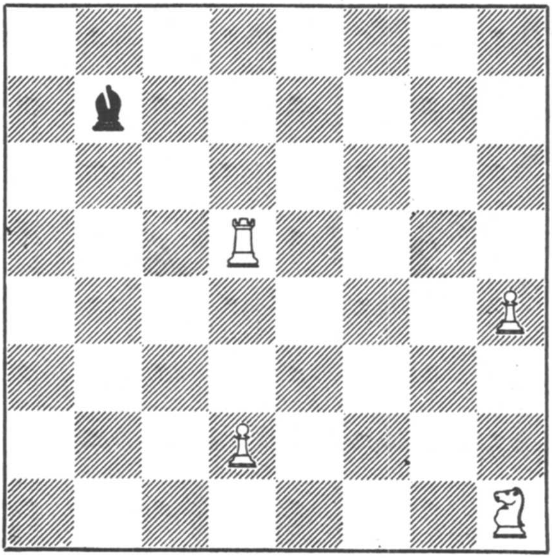
مثال شماره ۵ ــ نوبت حرکت با سیاه



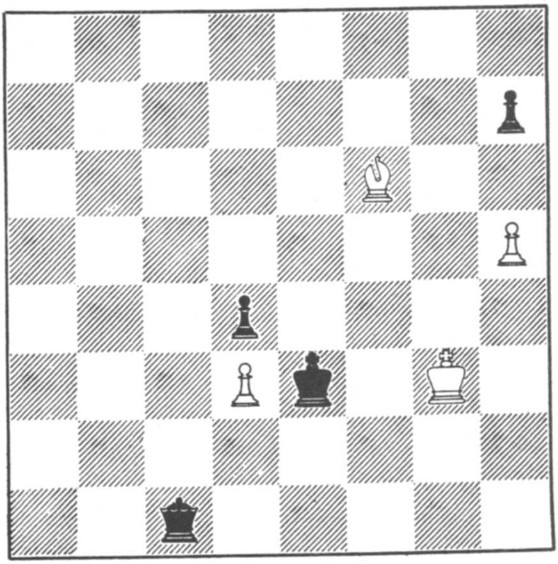
الگوهای اولیه

این نوع حمله به حمله‌ئی گفته میشود که در روی یک خط به دو مهره حمله شود بطوریکه نخستین مهره‌ی مورد حمله مجبور به حرکت و در نتیجه مهره‌بعدی از بین برود در اینجا شاه و وزیر سیاه در یک ستون قرار دارند. رخ سفید کیش داده و شاه مجبور به حرکت است . این جریان باعث میشود که وزیر سیاه از بین برود.

مثال شماره ۶ ــ نوبت حرکت با سفید

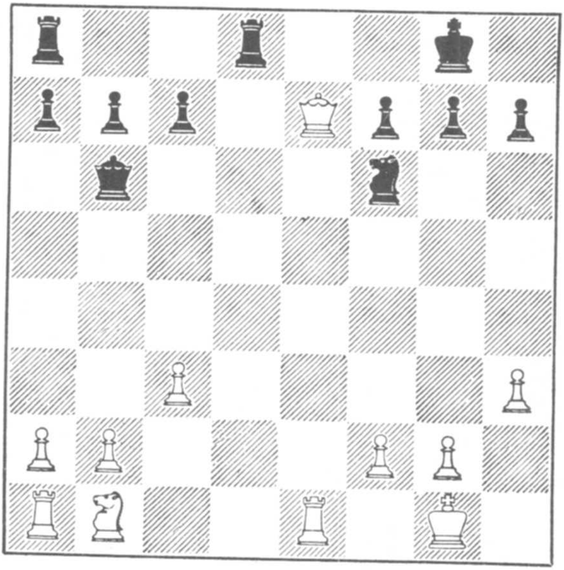


در این وضعیت فیل سیاه رخ و اسب سفید را تهدید میکند . هر حرکت رخ باعث از بین رفتن اسب می‌شود .



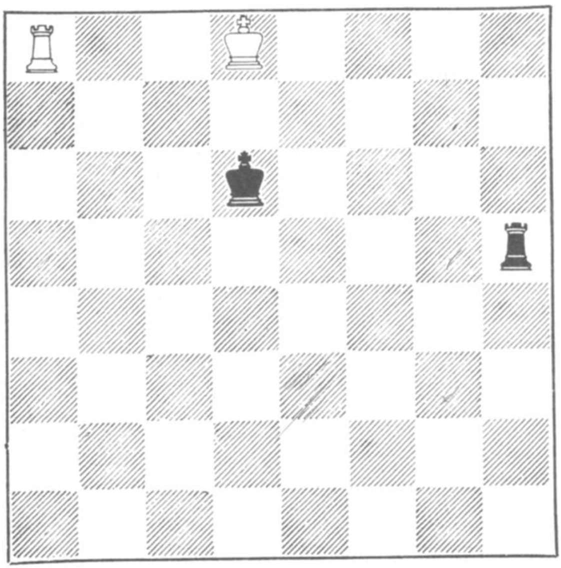
سئوال شماره ۱۷ ــ نوبت حرکت با سفید

شاه و وزیر سیاه برروی یک قطر قرار دارند . آیا میتوان به هر دو مهره حمله کرد ؟



سئوال شماره ۱۸ ـ نوبت حرکت با سیاه

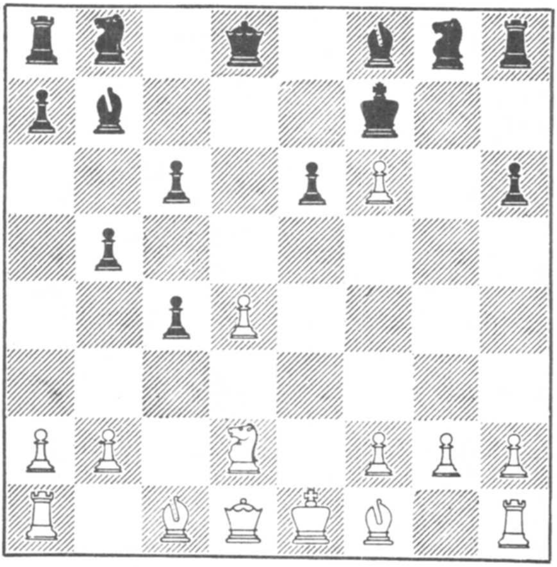
شما در کجا یک حمله به دو مهره می بینید؟ بعد از پیداکردن ستون آسیب پذیر بازی را چگونه ادامه میدهید؟



سئوال شماره ۱۹ ـ نوبت حرکت با سفید

تهدید سیاه Th8 مات است. ولی خوشبختانه نوبت حرکت با سفید است و اگر او بهترین راه را پیدا کند، می تواند اجبارا" شاه ورخ سیاه را در مسیر یکدیگر قرار دهد.

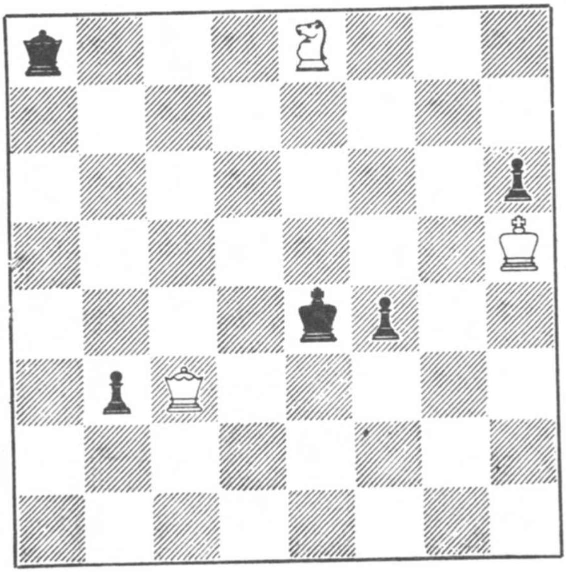
طریقه برد سفید را نشان دهید.



سئوال شماره ۲۰ ـ نوبت حرکت با سفید

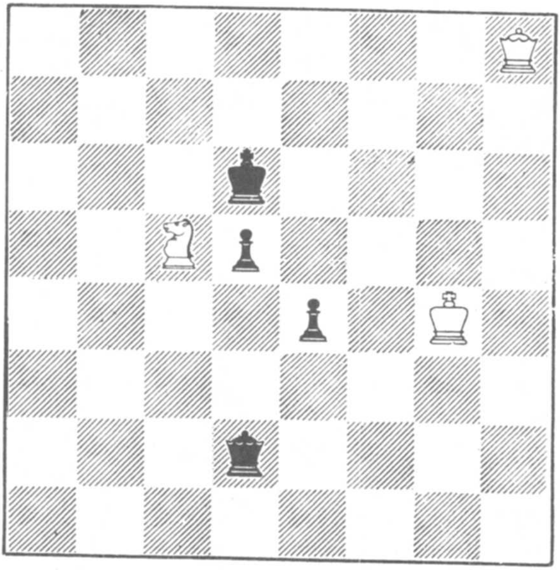
سفید حـرکتی دارد کـه میتواند با آن سیاه را مجبور به قرار داد ن مهره‌ها روی یک قطر کند .

دو حرکت آینده سفید را پیدا کنید .



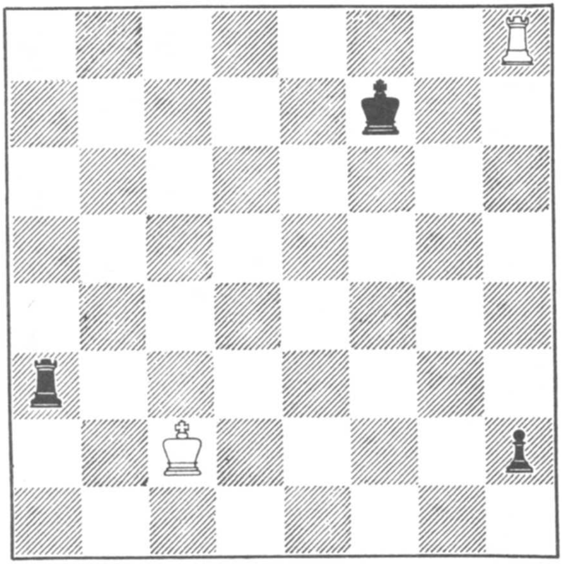
سئوال شماره ۲۱ ــ نوبت حرکت با سفید

شاه و وزیر سیاه روی یک قطـر قرار دارند . در حـال حاضر حـرکت +Df3 خوب نیست چون سیاه میتوانـد وزیر سفید را بگیرد . ولـی سفید با بازی مناسب می تواند از این موقعیت استفاده کند . حمله ی سفید را روی قطر پیدا کنید .



سئوال شماره ۲۲ ـ نوبت حرکت با سفید

شاه و وزیر سیاه بـر روی یک ستون قرار دارند ولی پیاده سیاه ایـن ستون را مسدودکرده است . سفید چگونه می تواند این ستون را باز و سپس حمله کند ؟

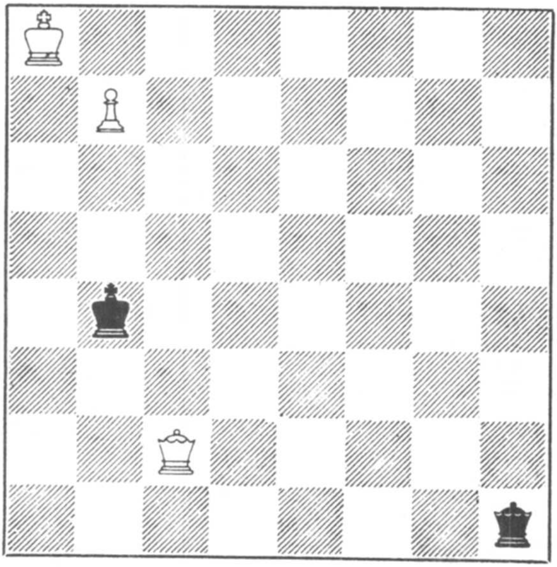


سئوال شماره ۲۳ ــ نوبت حرکت با سیاه

آیا سیاه باید از پیاده اش دفاع کند؟

قویترین حرکت سیاه چیست ؟ و چه تهدیدی دارد؟

سفید درمقابل بهترین حرکت سیاه چکار می تواند بکند؟



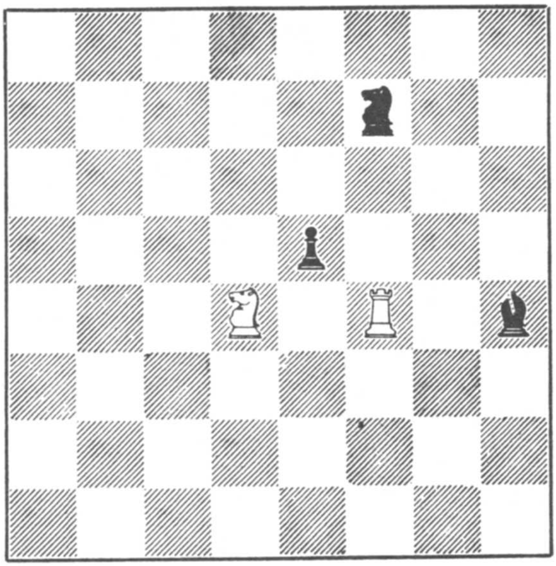
سئوال شماره ۲۴ ـ نوبت حرکت سفید

وزیر سیاه پیاده سفید را آچمز کرده و از وزیر شدن آن جلوگیری میکنــد .

سفید چه حیله ئی باید بکار ببرد تا پیاده‌اش وزیر شود ؟

مثال شماره ۷

٤. حملات، چنگالهای دیگر

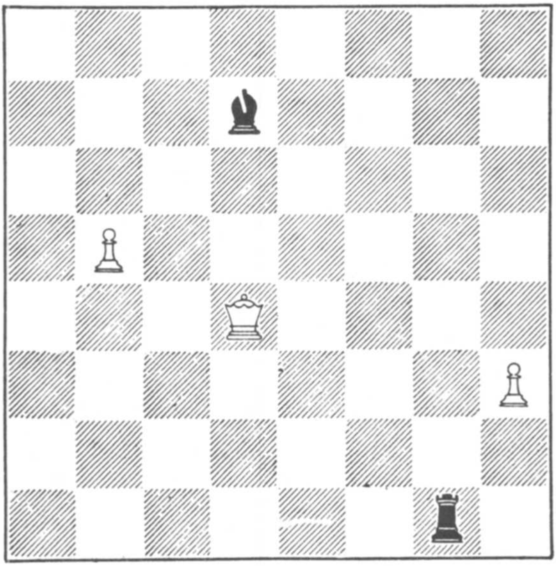


الگوهای اولیه

درفصل اول دیدید که چنگال اسب حمله‌ئی است به دو یا چند مهره درآن واحد. بقیه‌ی سوارها هم نظیر اسب میتوانند به چند مهره دشمن که در مسیر آنها قرار گرفته، حمله کنند.

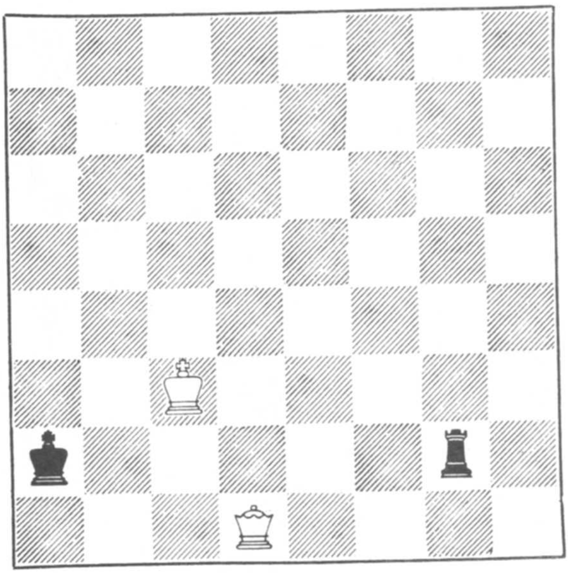
مثلا در نمودار بالا رخ سفید در آن واحد به اسب و فیل سیاه حمله کرده است.

مثال شماره ۸



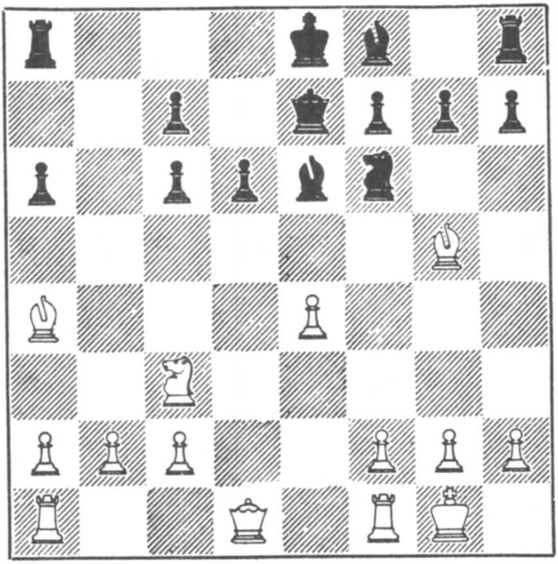
وزیر سفید به رخ و فیل سیاه در آن واحد حمله کرده است . در اینجا به‌قدرت بیش‌ازحد وزیرپی می بریم چون رخ سیاه نمی‌تواند در "g7" ازفیل خود دفاع کند .

فیل سیاه نیز به دو پیاده سفید حمله کرده است .



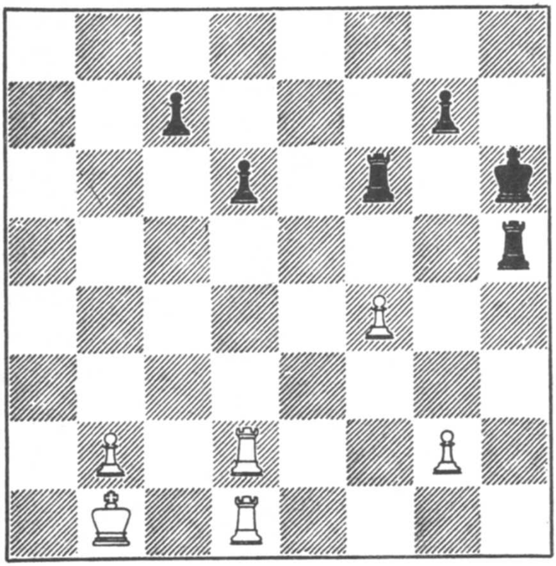
سئوال شماره ۲۵ ـ نوبت حرکت با سفید

حرکتی بیابید که بوسیله‌آن سفید در آن واحد به شاه و رخ سیاه حمله کند.



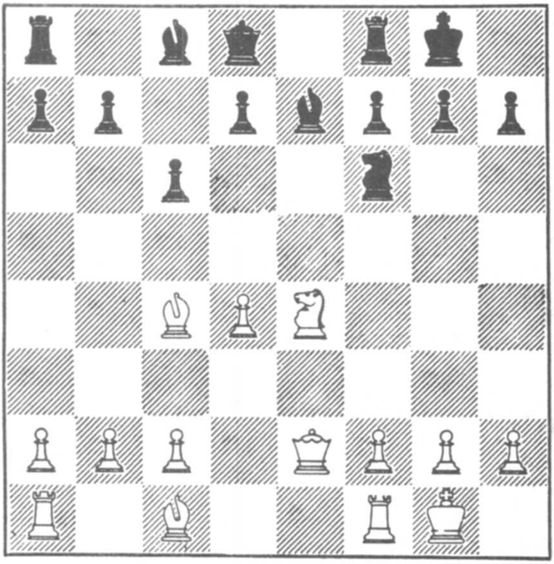
سئوال شماره ۲۶ ـ نوبت حرکت با سفید

سفید حمله دو جانبه‌ئی دارد که بوسیله آن رخ سیاه را از بین میبرد



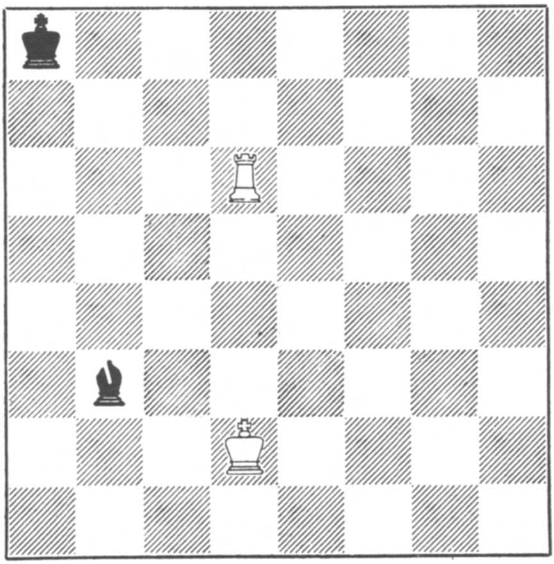
سئوال شماره ۲۷ ــ نوبت حرکت باسفید

سفید حمله خود را آغاز میکند کــه بیک " چنگال پیاده‌ئی " منتهی می شود .



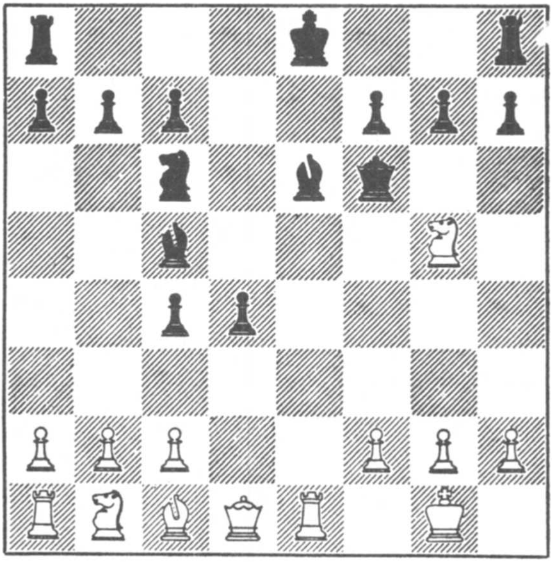
سئوال شماره ۲۸ ــ نوبت حرکت با سیاه

باتدارک مناسب سیــاه میتوان با حمله (چنگال) پیاده‌ئی یک سوار بگیرد .



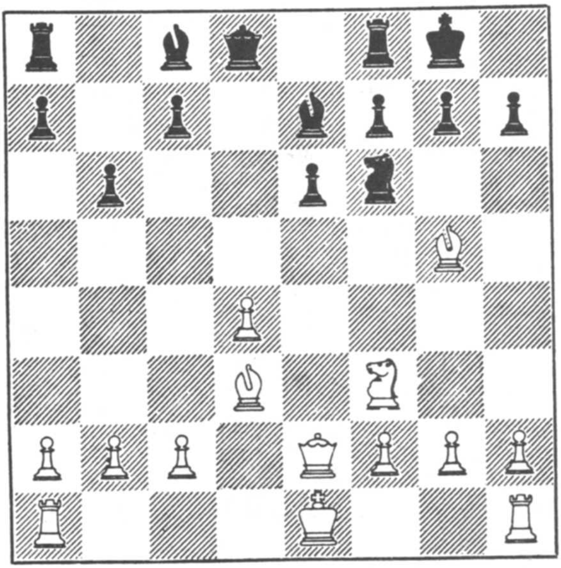
سئوال شماره ۲۹ ــ نوبت حرکت با سفید

سفید فیل سیاه را مجبور به حرکت به خانه‌ئی می کند که بعد بوسیله حمله رخ از بین خواهد رفت .



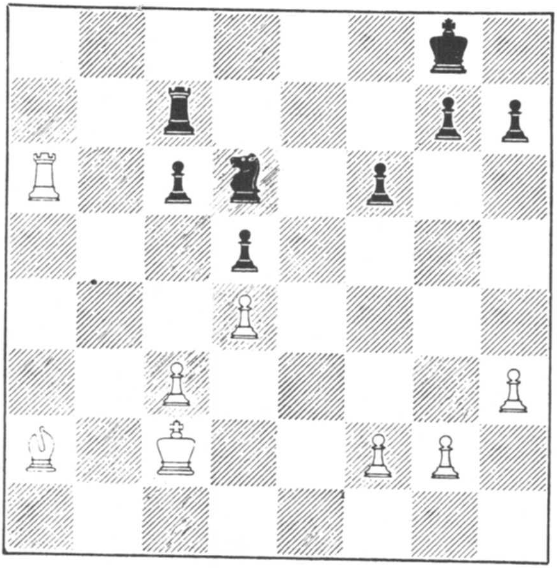
سئوال شماره ۳۰ ــ نوبت حرکت با سفید

سفید باید چگونه ادامه دهد تا بالاخره یک چنگال برنده داشته باشد.



سئوال شماره ۳۱ـ نوبت حرکت با سفید

رخ بدون محافظ سیاه به سفید فرصت زدن ضربه ی مهلکی را میدهد .



سئوال شماره ۳۲ ــ نوبت حرکت با سفید

علیرغم ظاهر مستحکم وضعیت سیاه سفید قادر است آنرا متلاشی کند .

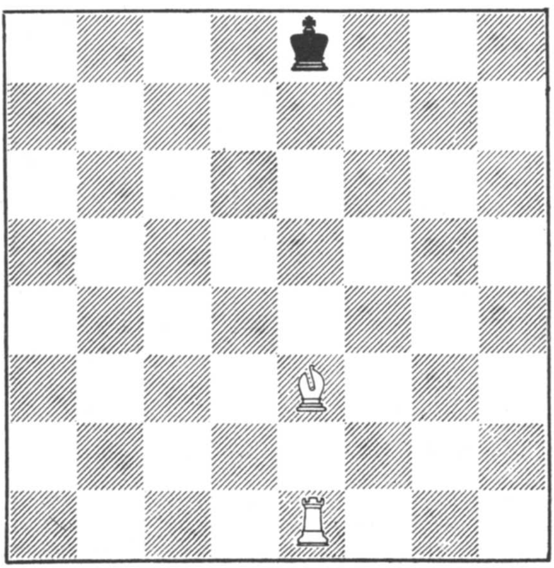
دو حرکتی را که او برای این منظور انجام می دهد کدامند ؟

۵. کیشِ برخاست

کیش‌برخاست موقعی اتفاق می افتد که حرکتی بوسیله یک مهره باعث باز شدن راه مهره دیگر میشود که کیش بدهد . مهره کیش دهنده میتوانــد فیل ، رخ ، یا وزیر باشد .

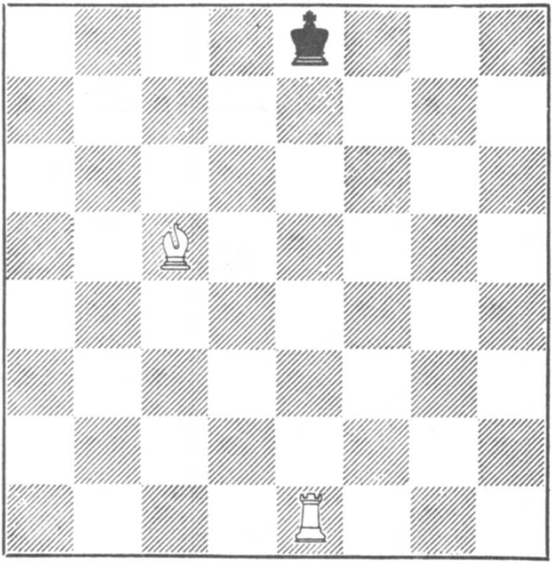
الگوهای اولیه

<u>مثال شماره ۹ الف ــ نوبت حرکت با سفید</u>



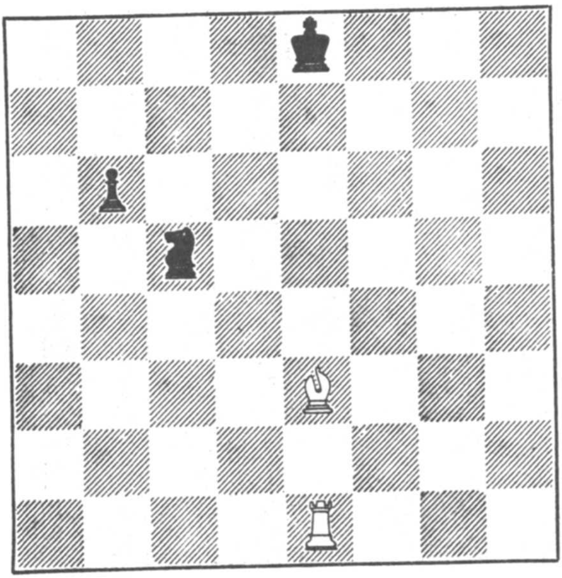
هر حرکتی با فیل سفید باعث کیش برخاست با رخ می شود .

مثال شماره ۹ ب ــ نوبت حرکت با سیاه



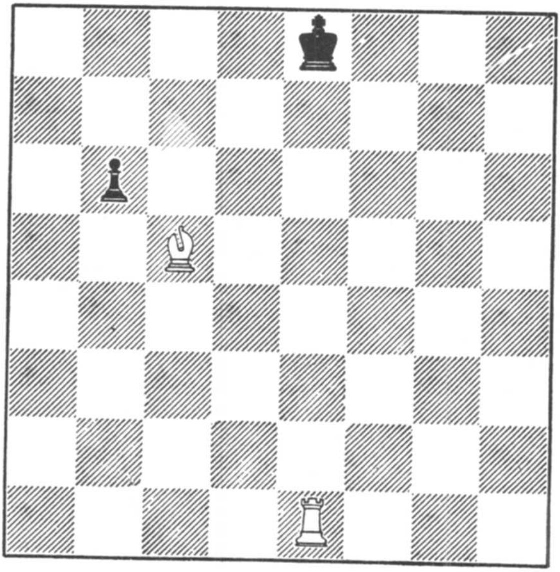
با حرکت فیل رخ سفید توانست کیش برخاست بدهد.

مثال شماره ۱۰ الف ـ نوبت حرکت با سفید

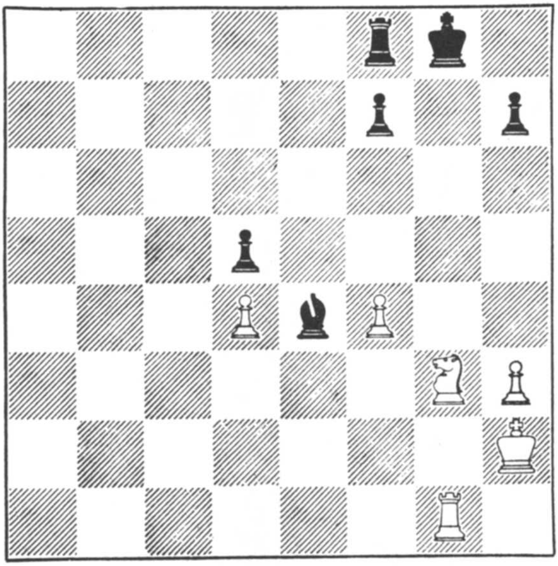


حرکت فیل سفید باعث کیش برخاست می‌شود . قویترین کیش برخاست گرفتن اسب سیاه با فیل است .

مثال شماره ۱۰ــ ب ــ نوبت حرکت با سیاه



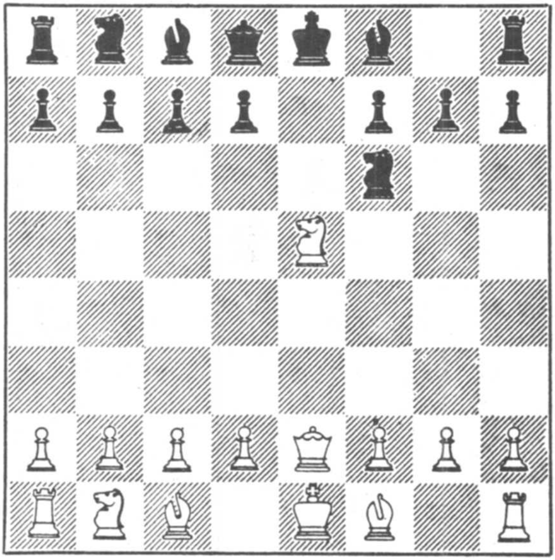
فیل سفید اسب سیاه را گـرفت . سیاه نمی‌تواند در جواب با پیاده خـود فیل را بگیرد زیـرا حرکت فیل باعث کیش برخاست شده است . در نتیجه سفید با کیش برخاست یک سوار سود برده است .



سئوال شماره۳۳ ــ نوبت حرکت با سفید

اسب سفید بین رخ سفید و شاه سیاه قرار گرفته است . در نتیجه هـر حرکت اسب باعث بوجود آمدن کیش برخاست می شود .

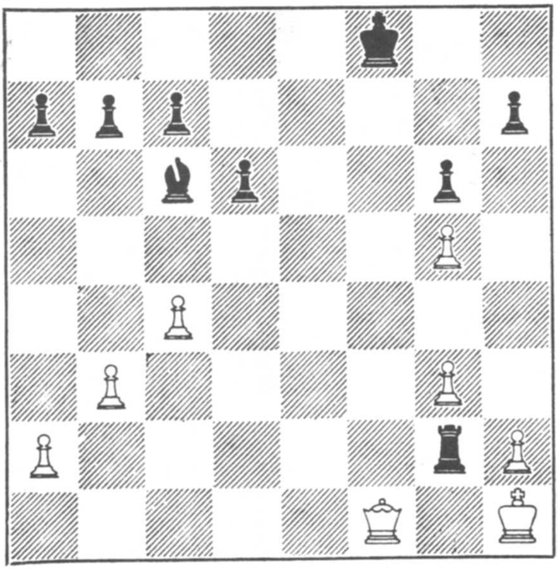
کدام حرکت اسب از همه قویتر است ؟



سئوال شماره ۳۴ ـ نوبت حرکت با سفید

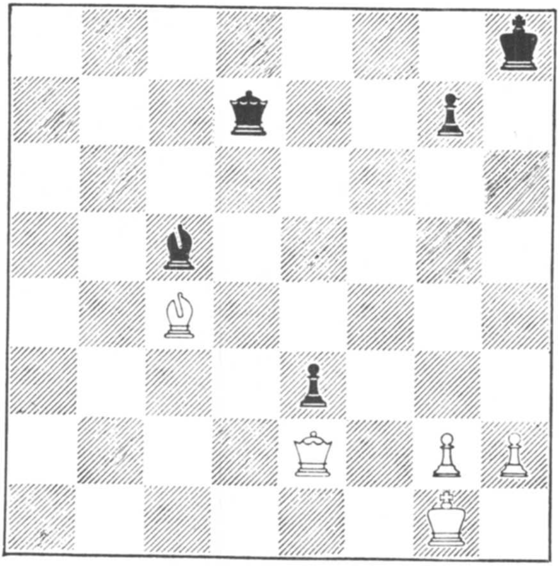
سفید می تواند با اسب خـود به هشت خانه مختلف حرکت کنـد .

کدامیک از این کیش برخاست‌ها از همه قویتر است ؟



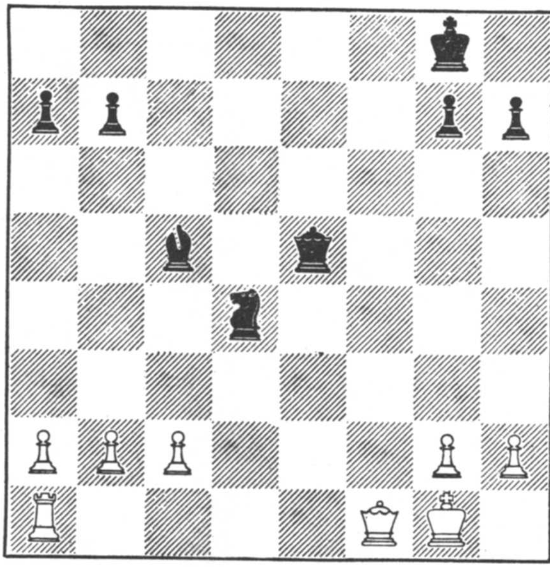
سئوال شماره ۳۵ ــ نوبت حرکت با سیاه

شاه سیـاه در معرض کیش است . آیـا این بدان معنی است که سیـاه باید شاه خود را حرکت بدهد یا اینکه سیاه جواب بهتری دارد ؟



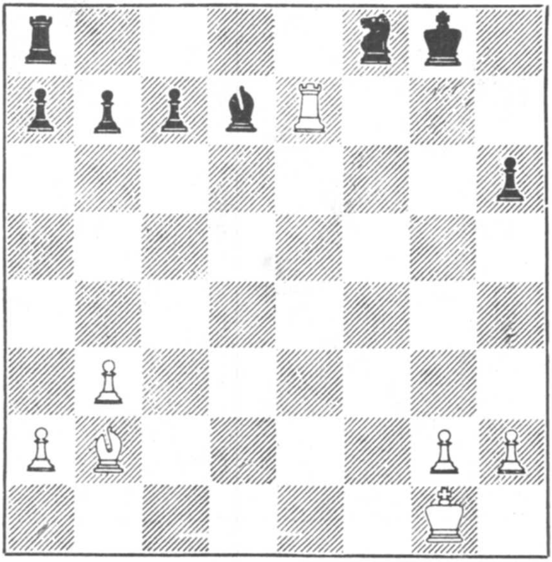
سئوال شماره ۳۶ ــ نوبت حرکت با سیاه

سیاه می‌خواهد پیاده شاه خود را با زهم بجلو براند تا بتواند با فیل خودکیش برخاست بدهد. وزیر سفید مانع اینکار است. سیاه باید چکار بکند؟



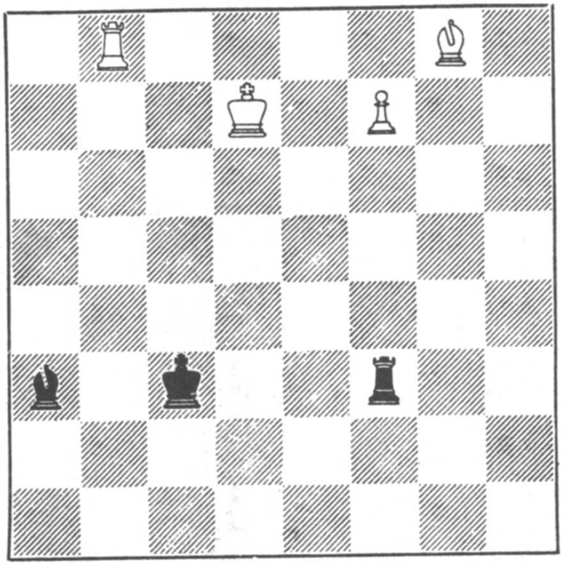
سئوال شماره ۳۷ ـ نوبت حرکت با سیاه

سیاه کیش برخاست‌های متعددی دارد که دو تای آنها کیش دوتایی (دوبل) هستند. تنها یک جواب در مقابل کیش دوتایی وجود دارد و آن حرکت شاه است. نتیجه کیش‌های دوتایی در وضعیت بالا چیست؟



سئوال شماره ۳۸ ــ نوبت حرکت با سفید

چگونه سفید با کیش برخاست‌های متعدد می‌تواند مقدار زیادی از نیروهای حریف را از بین ببرد؟

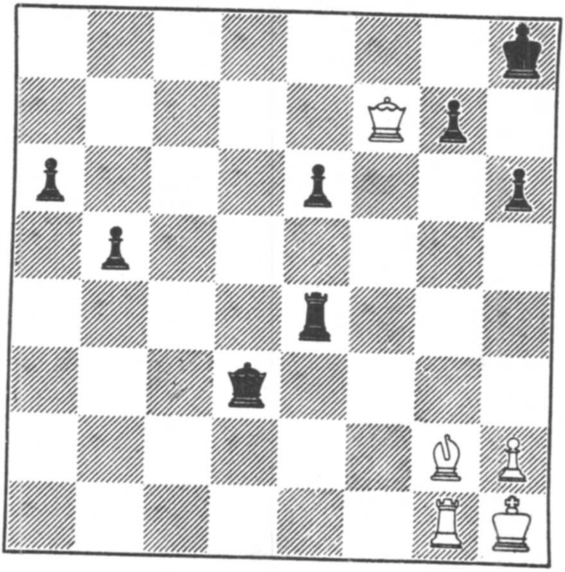


سئوال شماره ۳۹ ـ نوبت حرکت با سفید

اگر سفید حرکت صحیح‌را انجام دهد ، می‌تواند الف : یک سوار بگیرد ب : شاه سیاه را به خانه‌یی جلب کند که در معرض کیش برخاست قرار گیرد .

ادامه‌ی خوب سفید چیست ؟

جالب اینجاست که تمام مهره‌های سفید در قلمرو سیاه و تمام مهره‌های سیاه در قلمرو سفید قرار دارند!



سئوال شماره ۴۰ ــ نوبت حرکت با سفید

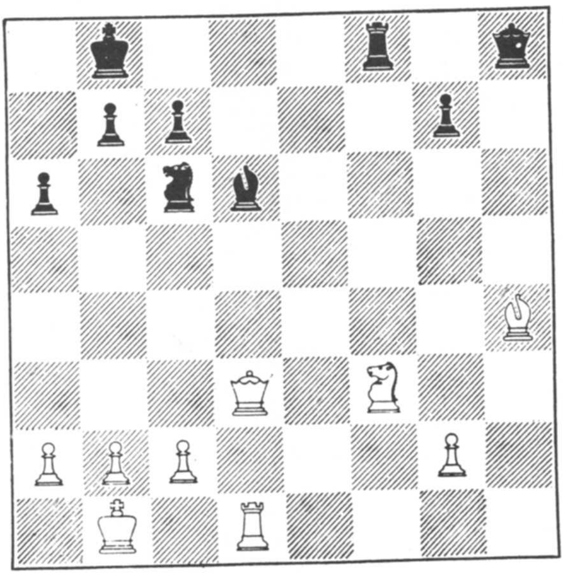
حرکت طبیعی 1.F× e4 باعث "کیش دائم" و تساوی بازی می‌شود. ولی سفید ادامه‌ی بهتری دارد. این ادامه کدامست؟

٦. حمله به مهرهٔ مدافع

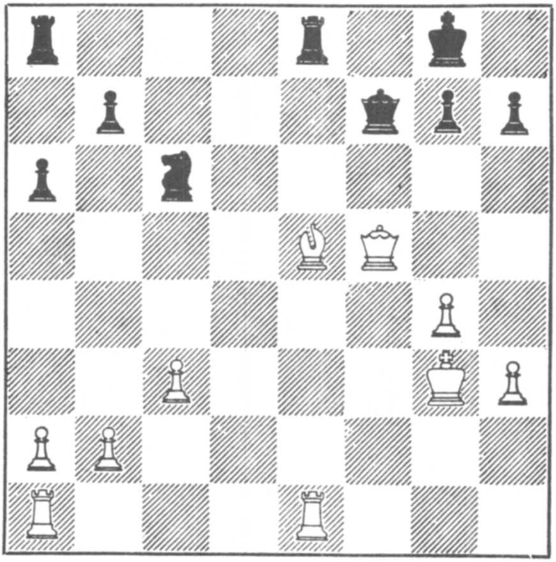
۱) نابود کردن مهره‌ی مدافع

الگوهای اولیه

مثال شماره ۱۱ ــ نوبت حرکت با سیاه

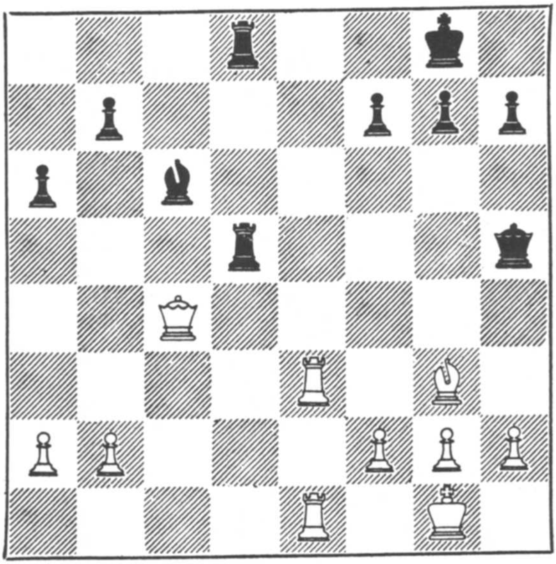


اسب سفید از فیل محافظت می‌کند. سیاه مهره‌ی مدافع یعنی اسب را با رخ خود از بین می‌برد و بعد از پس گرفته شدن این رخ با وزیر فیل را می‌گیرد و از نظر نیرو جلو می‌افتد (دو سوار سبک در مقابل یک رخ)



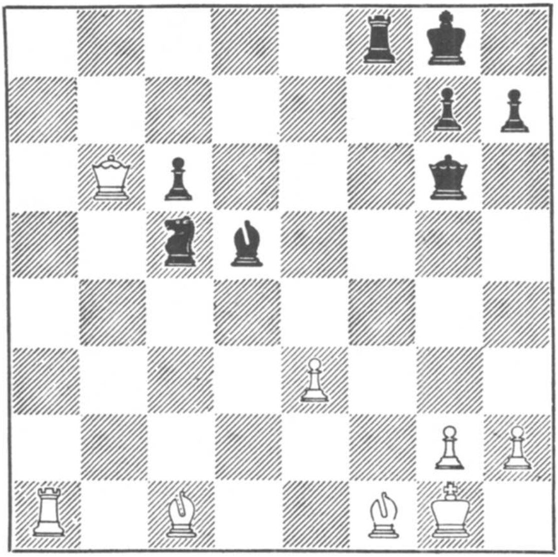
سئوال شماره ۴۱ ــ نوبت حرکت با سیاه

فیل سفید با دومهره مورد حمله واقع شده است . دو مهره هم از این فیل دفاع می‌کنند . چگونه سیاه می‌تواند نخست یکی از این مدافعان را از بین برده در نتیجه فیل را به چنگ آورد ؟



سئوال شماره ۴۲ ــ نوبت حرکت با سفید

سیاه باید مواظب ضعف عرض ۸ خود ، که با یک کیش مات است ، باشد . این عرض بظاهر دفاع می‌شود . سفید این امکان را دارد که یکی از مدافعین را از بین ببرد .

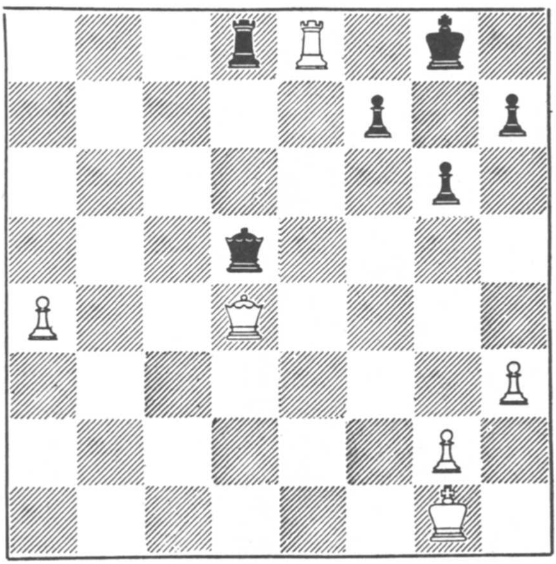


۲) دور کردن مهره مدافع

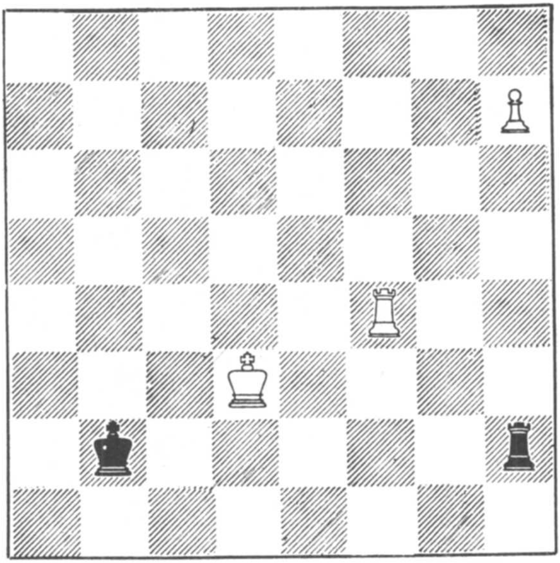
الگوهای اولیه

سئوال شماره ۴۳ ـ نوبت حرکت با سیاه

فیل سفید در f 1 از ماتی جلوگیری می‌کند . سیاه باید چه بکند ؟

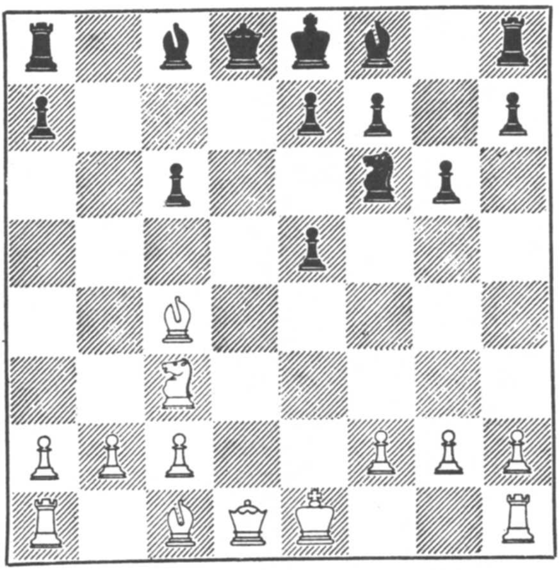


رخ سیاه وظیفه محافظت از وزیر را به عهده دارد. اما حرکت +Te8 سفید، سیاه را مجبور می‌کند از خانه‌یی که وزیر را حمایت می‌کند دور شود. یعنی T x e8 کند که باعث از دست دادن وزیر سیاه می‌شود.



<u>سئوال شماره ۴۴ ــ نوبت حرکت با سفید</u>

رخ سیـــاه مانع وزیر شدن پیاده سفید است . چگونه می‌توان این رخ را از این ستون دور کرد ؟

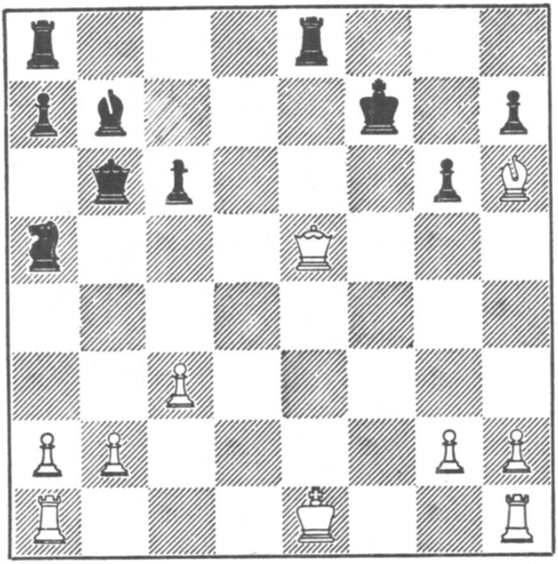


سئوال شماره ۴۵ ــ نوبت حرکت با سفید

ببینید کدام مهره‌های سیاه مورد حمله و چگونه از آنها دفاع می‌شود آیا می‌توان یکی از مدافعین را بنحوی از انجام وظیفه دفاعی خود بازداشت ؟

۳) وظایف بیش از حد مدافع

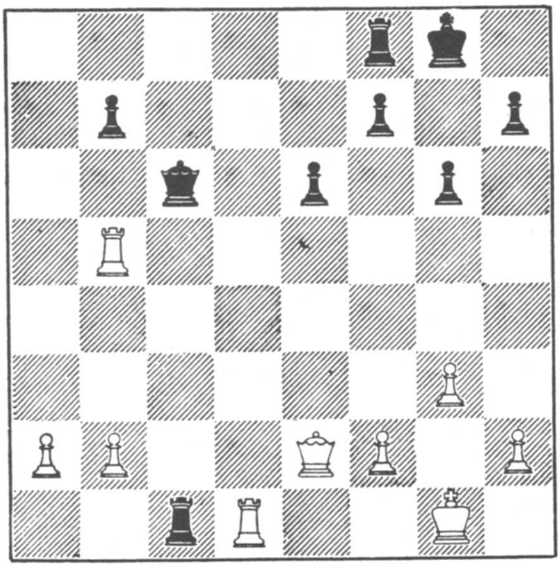
الگوهای اولیه



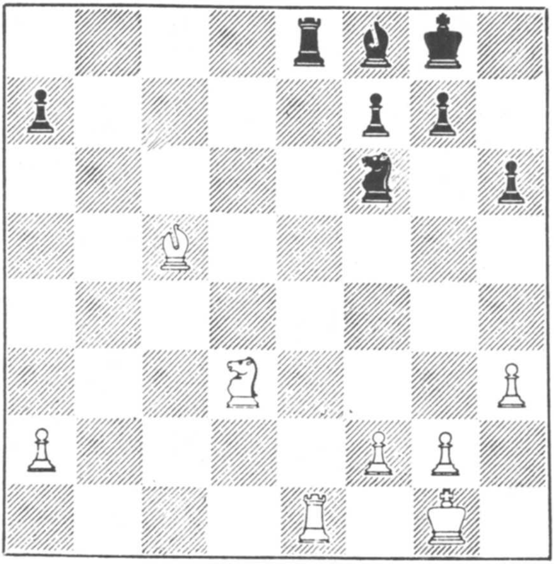
سئوال شماره ۴۶ ـ نوبت حرکت با سفید

بنظرمی‌رسدکه وزیر سفید از دست رفته است ، برای اینکه با رخ سیاه آچمزشده‌است . ولی سفید می‌تواند این آچمزی را با دور کردن رخ سیاه از ستون e از بین ببرد . این کار را سفید چگونه انجام می‌دهد؟

مثال شماره ۱۳ ــ نوبت حرکت با سیاه

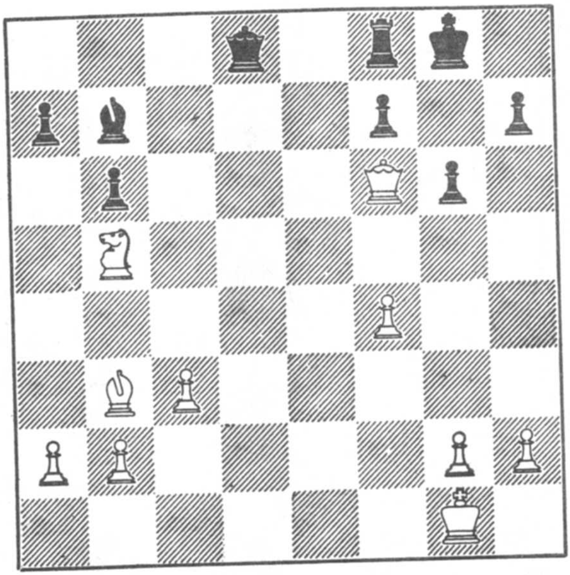


وظیفه وزیر سفید دفاع از رخها است . یکی از رخها بـا رخ سیـاه و دیگـری با وزیر سیاه مـورد حمله قرار گرفته شده است . سیاه با حـرکـت 1...T×d1+ سفید 2. D×d1 در نتیجه سیاه رخ دیگر را می‌گیرد . سنگینی وظایف وزیر سفید بیش از حد بود .



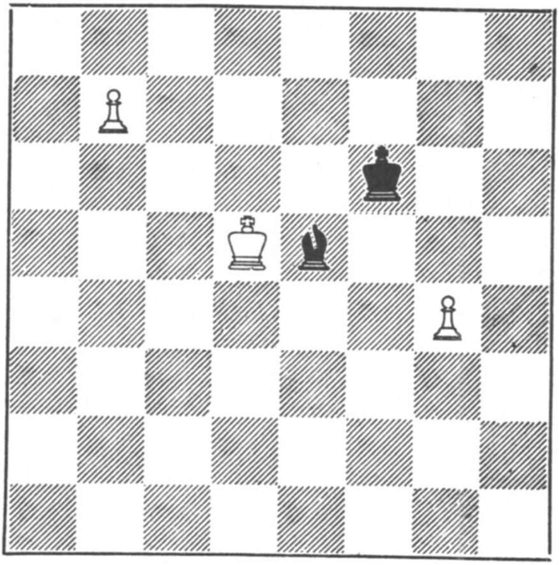
سئوال شماره ۴۷ ــ نوبت حرکت با سیاه

یکی از سوارهای سفید وظایف متعددی دارد که این سوار قادر به انجام آن نیست . این سوار کدام است و سیاه چگونه می‌تواند از این موضوع استفاده کند .



سئوال شماره ۴۸ ــ نوبت حرکت با سفید

وظایف سنگینی به عهده رخ سیاه گذاشته شده است . این رخ ضمن دفاع از وزیر باید از پیاده F7 نیزدفاع کند . سفیدچگونه می‌تواند برتری قاطعی به دست آورد ؟



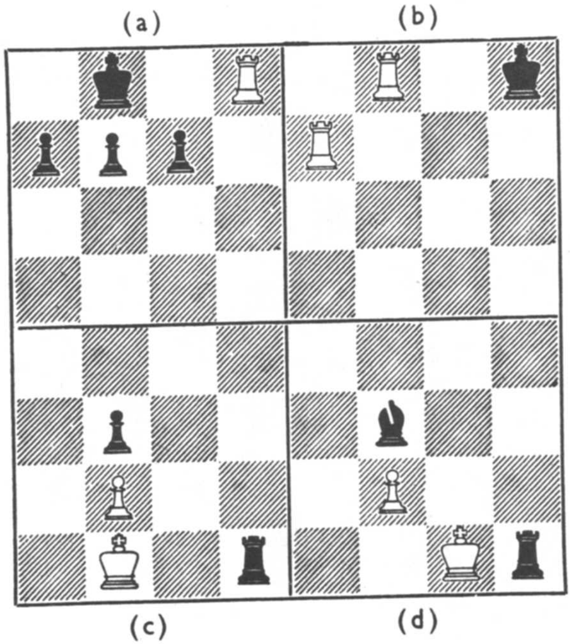
<u>ئوال شماره ۴۹ ــ نوبت حرکت با سفید</u>

برای جلوگیری از وزیر شدن یکی از پیاده‌های سفید و حمایت‌ازفیل ، مهره‌های سیاه وظیفه دشواری‌را تقبل کرده‌اند سفید چگونه بازی را می‌برد ؟

۷. مات با رُخ

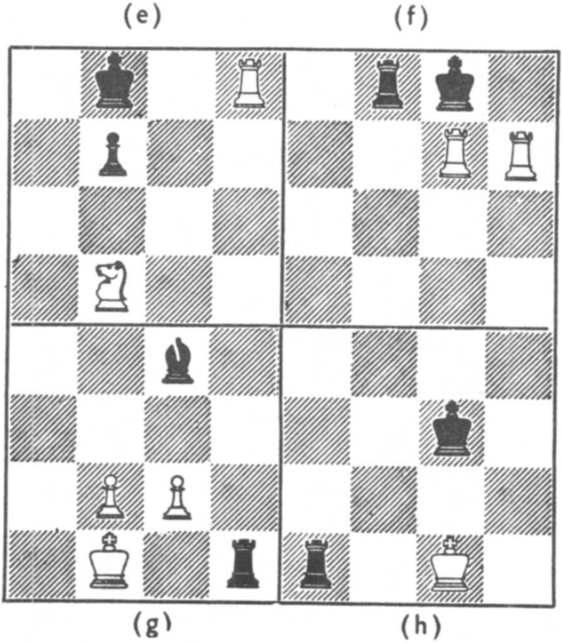
الگوهای اولیه

مثال شماره ۱۴

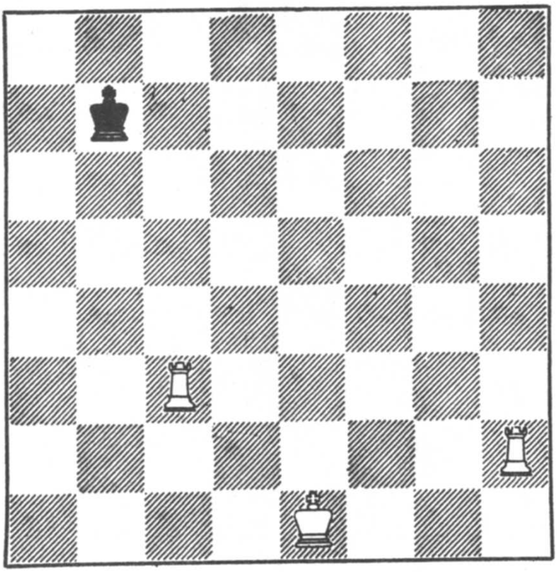


ماتهایی کـه در این صفحه و صفحه بعد می‌بینید اغلب در بازیهـای
ملی اتفاق می‌افتد.

مثال شماره ۱۵

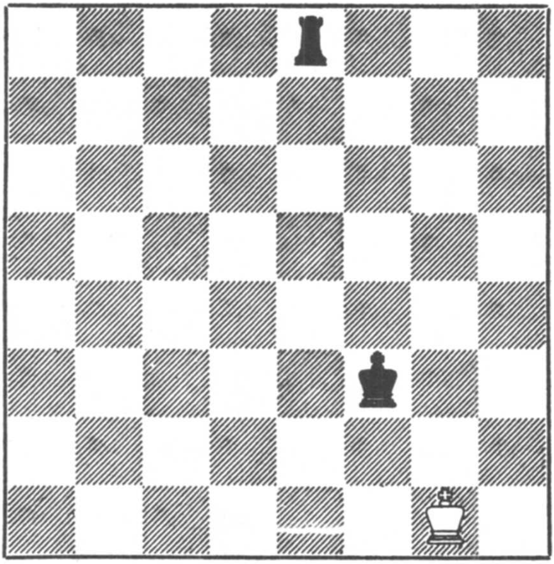


خوب‌است ماتهایی‌راکه‌در نمودارهای بالا مشاهده می‌کنید بر روی صفحه شطرنج بچینید سپس ببینید آیـا می‌توانید ماتهای دیگری را با رخ بخاطر بیاورید (هر تعداد مهره که می‌خواهید بکار ببرید)



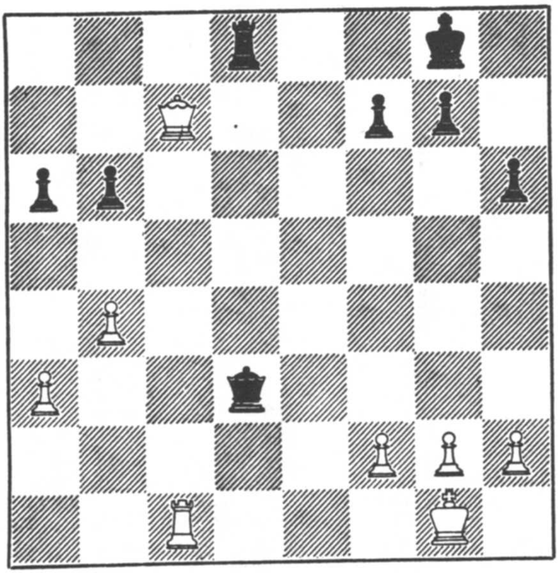
سئوال شماره ۵۰ ــ نوبت حرکت باسفید

سفید در دو حرکت مات می‌کند. (مثال خوبی از همکاری رخها)



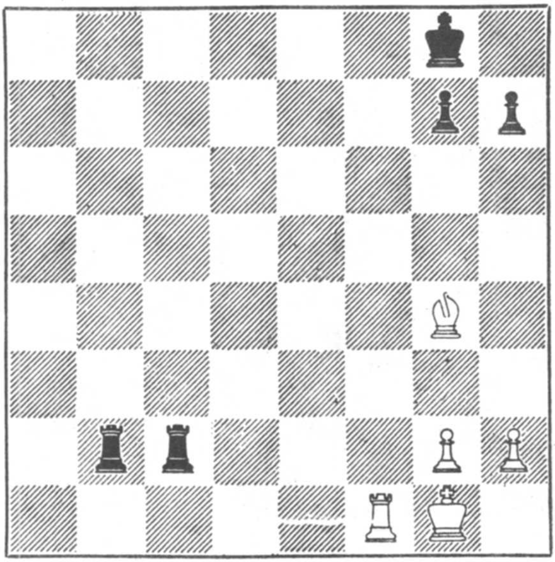
سئوال شماره ۵۱ نوبت حرکت با سیاه

سیاه در دو حرکت مات می‌کند . حرکت اول یک حرکت آرام و محدود کننده است . این‌حرکت ، سفید را مجبور به ایجاد وضعیت مـاتـی می‌کند.



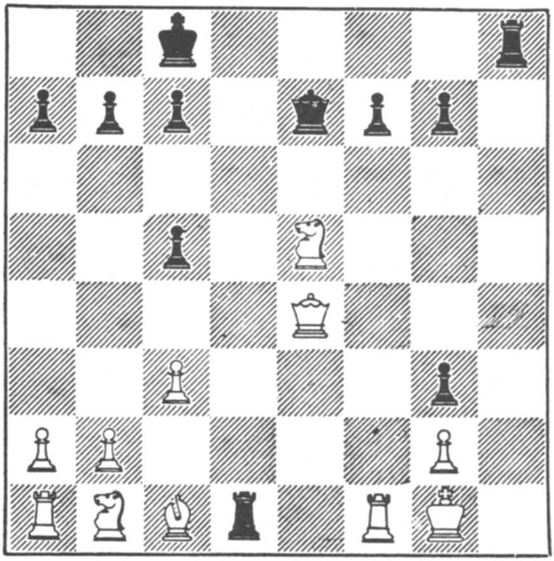
سئوال شماره ۵۲ ــ نوبت حرکت با سیاه

سیاه‌در دوحرکت مات می‌کند. حمله ماتی سیاه با یک قربانی آغاز می‌شود.



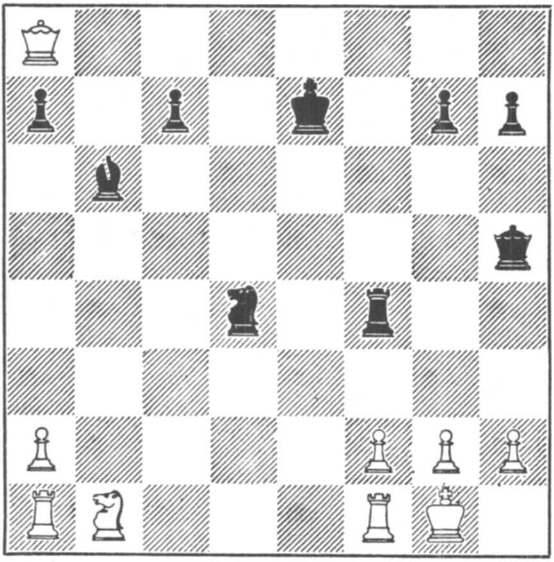
سئوال شماره ۵۳ ــ نوبت حرکت با سفید

سفید در دو حرکت مات می‌کند. ولی اگر نوبت حرکت با سیاه بــود او می‌توانست سفید را در سه حرکت مات کند. چطور؟



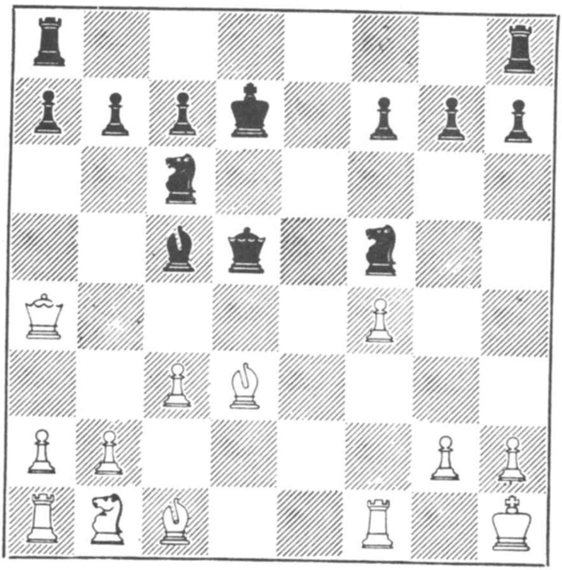
سئوال شماره ۵۴ ــ نوبت حرکت با سیاه

سیـاه در دو حرکت مات می‌کند. توجه. پیاده پیشرفته سیـاه در g3 حرکات شاه سفید را بشدت محدود می‌کند.



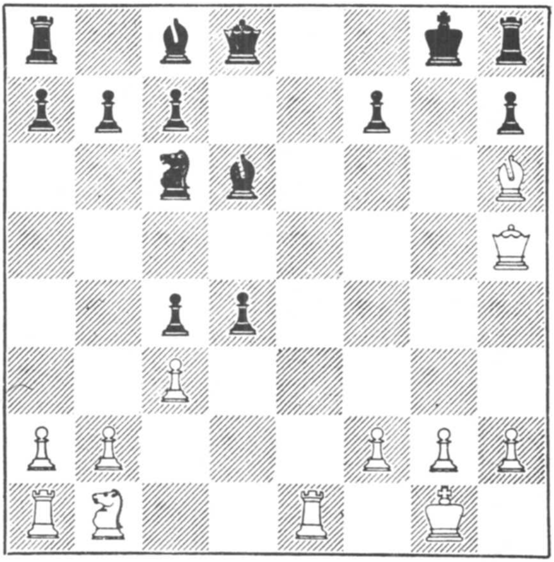
<u>سئوال شماره ۵۵ ــ نوبت حرکت با سیاه</u>

سیاه در ۳ حرکت مات می‌کند. توجه: مثال شماره ۱۵ را مطالعــه کنید.



سئوال شماره ۵۶ نوبت حرکت با سیاه

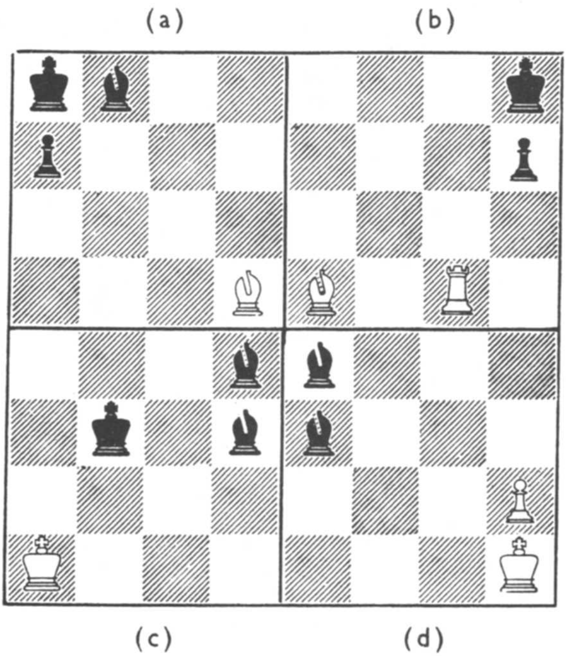
سیاه در دو حرکت مات می‌کند. تشابهی بین این وضعیت و یکی از وضعیتهای مثال شماره ۱۵ وجود دارد که بعد از مطالعه دقیق این‌دو روشن خواهد شد.



سئوال شماره ۵۷ ــ نوبت حرکت باسفید

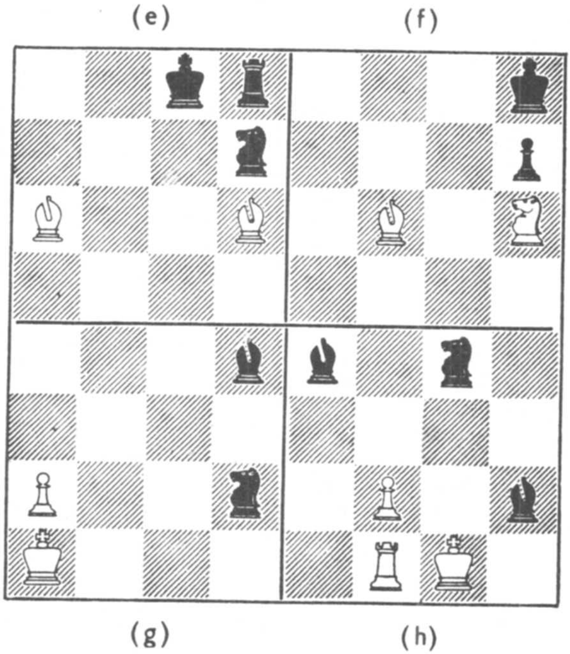
اگرچه وزیر سیاه از عرض هشتم حفاظت می‌کند ولی سفید می‌تواند در ۳ حرکت مات کند. چگونه؟ باید توجه داشت که وزیر سیاه باید از دو نقطه دفاع کند.

۸. مات با فیل



مثال شماره ۱۶ –

این نمودار چهارگانه انواع مختلف مات با فیل را نشان می‌دهد. در قسمت (a) فیل بتنهایی مات می‌کند. در قسمت (b) فیل بکمک رخ مات می‌کند (یک الگوی متداول) در قسمت (c) و (d) دو فیل شاه را در گوشهٔ صفحه مات می‌کنند.



مثال شماره ۱۷

نمونه‌های متداول دیگری از مات با فیل. در قسمت (e) دو فیل، شاهی را که بوسیله سوارهای خودی محبوس شده است در گوشه صحنه مات کرده‌اند. در قسمت (f) و (g) مات با فیل و اسب انجام شده است. در قسمت (h) دو فیل با کمک اسب مات می‌کنند.

بازیهای کوتاه

دردو بازی‌کوتاه زیر نمونه‌هایی از مات با فیل نشان داده می‌شود .

سفید	سیاه
1. e4	e5
2. Cc3	Cf6
3. Fc4	C×e4
4. Cf3	C×c3
5. d×c3	d6

سفید یک پیاده قربانی داد تا خطوط باز بیشتری را برای فعالیت سوارهایش تهیه ببیند .

6. O–O	Fg4 ?
7. C×e5 !	....

این حرکت بظاهر اشتباه در اینجا بهترین حرکت است !

7.....	F×d1
8. F×f7+	Re7
a. Fg5	مات

سفید	سیاه
1.d4	f5
2.Fg5	h6
3.Fh4	g5
4. Fg3	f4

سیاه بظاهر فیل سفید را بدام انداخته است ولی با راندن پیاده‌ها مدافع وضعیت شاه خود را بشدت تضعیف کرده است .

5 . e3 ! ......

با تهدید مات با وزیر

5	h5
6 . Fd3	......

حالا تهدید مات با فیل بوجود آمده

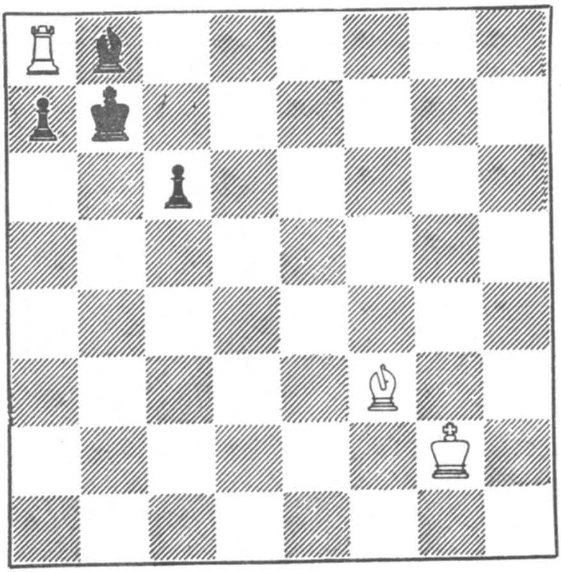
6	Th6 ?

این رخ باید از دو خانه مهم در آن واحد دفاع کند .

7 . D×h5+ !	....

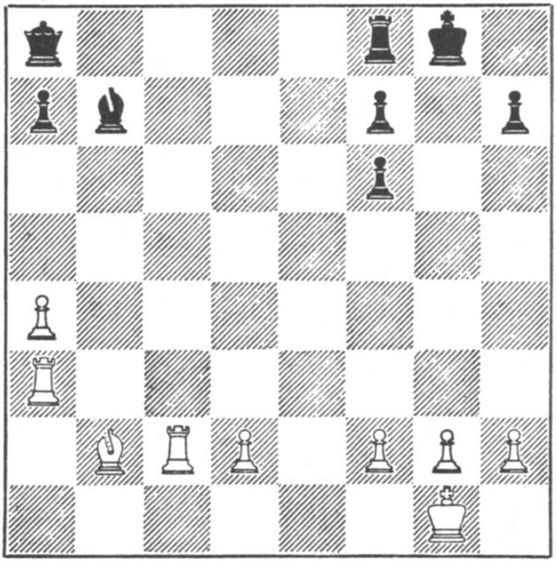
یک قربانی زیبـــا بمنظور منحرف کردن رخ از اجرای یکی از وظایــف مهم .

7....	T×h5
8 . Fg6!	مات



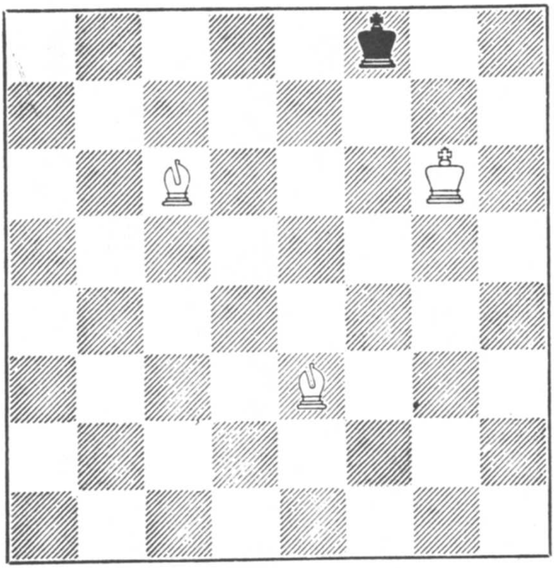
سئوال شماره ۵۸ ــ نوبت حرکت با سیاه

آیا سیاه می‌تواند براحتی رخ سفید را بگیرد؟



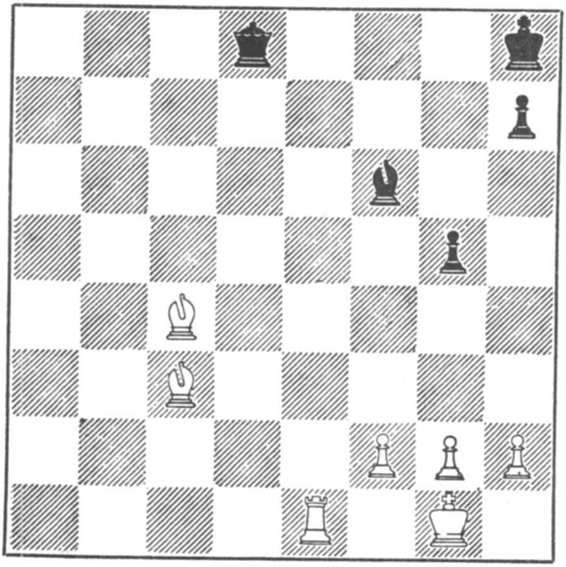
سئوال شماره ۵۹ ـ نوبت حرکت با سفید

چگونه سفید در دو حرکت مات می‌کند؟



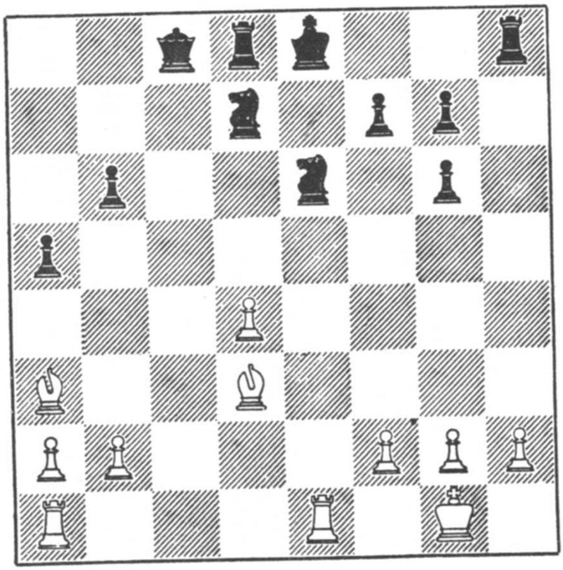
سئوال شماره ۶۰ـ نوبت حرکت باسفید

سفید در ۳ حرکت مات می‌کند. توجه‌کنید که‌چگونه فیلها با همدیگر همکاری می‌کنند.



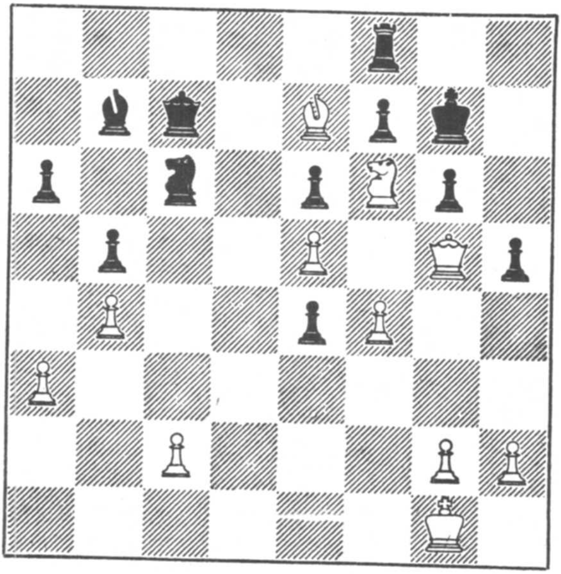
سئوال شماره ۶۱ ــ نوبت حرکت با سفید

سفید تهدید مات در دو حرکت را دارد. سیاه بـرای گریز از مات باید وزیر خود را در مقابل یک فیل از دست بدهد.



سئوال شماره ۶۲ ـ نوبت حرکت با سفید

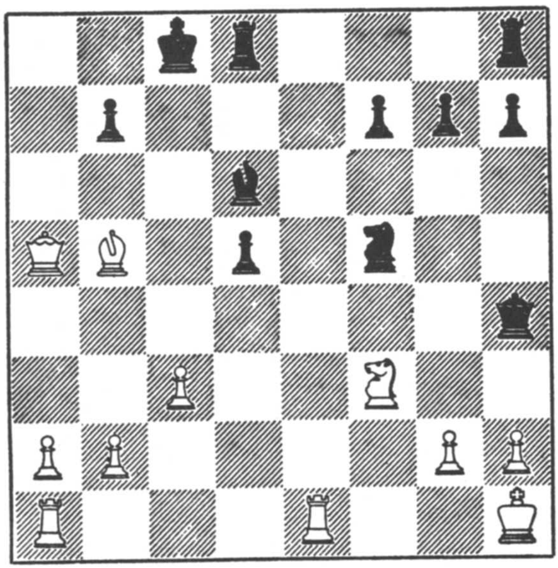
سفید در چند حرکت می‌تواند سیاه را مات کند؟ راهنمایی: مثال چهارگانه شماره ۱۷ را در نظر بگیرید.



<u>سئوال شماره ۶۳ ــ نوبت حرکت با سفید</u>

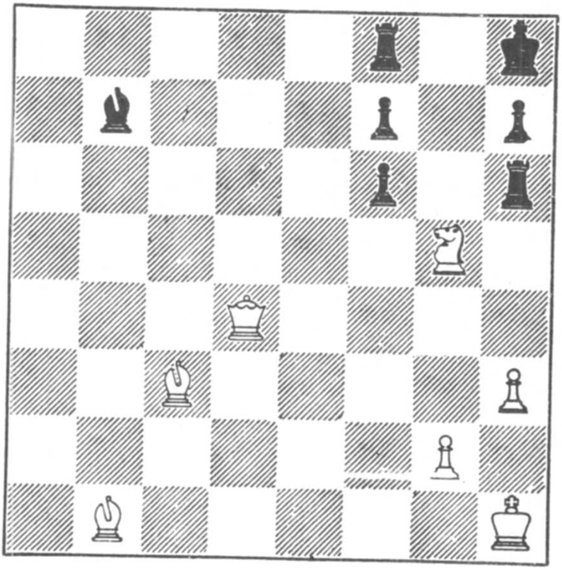
سفید مات در ۲ حرکت دارد .

راهنمایی : به مثال چهارگانه شماره ۱۷ را مراجعه کنید .



سئوال شماره ۶۴ـ نوبت حرکت با سیاه

سیاه در ۴ حرکت مات می‌کند . این وضعیت شبیه وضعیت سئوال شمـاره ۶۳ ولی کمی پیچیده‌تر است .



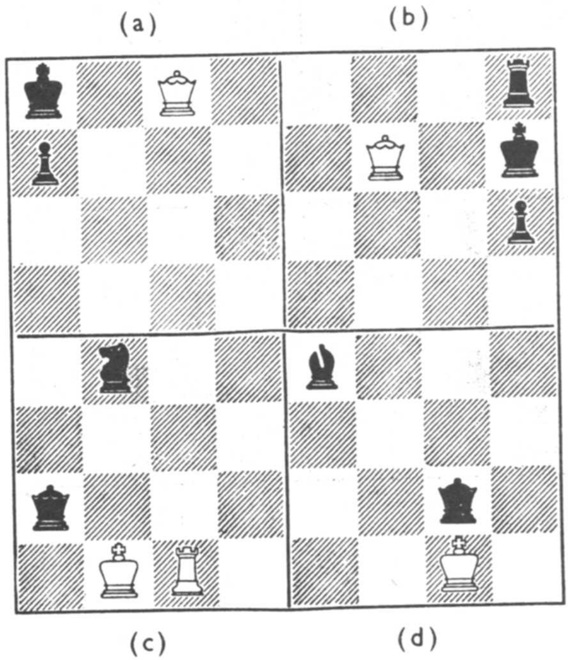
سئوال شماره ۶۵ ــ نوبت حرکت با سفید

سفید در ۳ حرکت مات می‌کند . به مثال چهارگانه شماره ۱۷ توجـه کنید .

۹. مات با وزیر

الگوهای اولیه

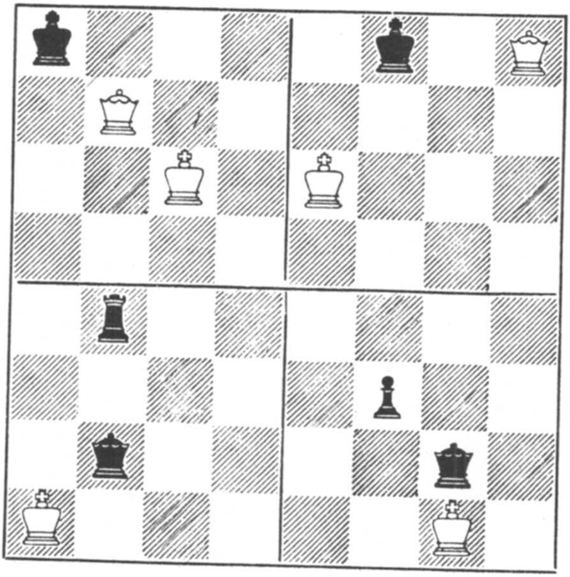
مثال شماره ۱۸



وزیر می‌تواند مانند یک رخ یـا یک فیل حرکت و مات کند. معمـولا هنگام مات، وزیر با مهره دیگر حمایت می‌شود.

مثال شماره ۱۹

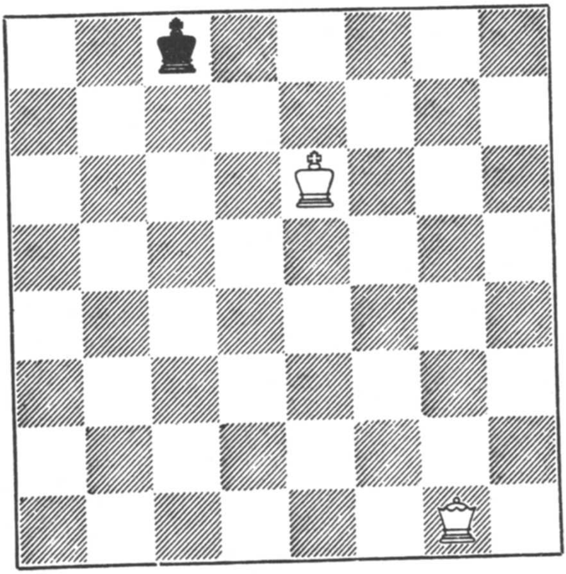
(e) (f)



(g) (h)

وزیر مانند رخ و فیل که باهم ترکیب شده باشند حرکت یا مات می‌کند .

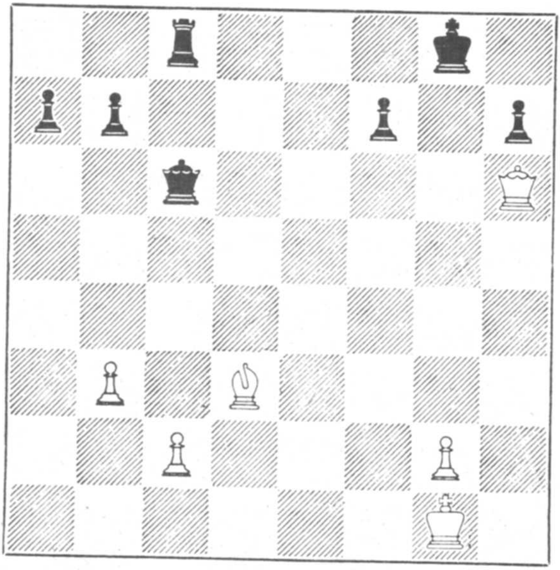
این الگوها را روی صفحه شطرنج بچینید و ببینید چند نوع مات دیگر نظیر اینها می‌تواند پیدا کنید .



سئوال شماره ۶۶ ــ نوبت حرکت با سفید

سفید در دو حرکت مات می‌کند .

توجه کنید که حرکت اول شما باید شاه سیاه را محدود کند نه اینکه بازی را پات کند .

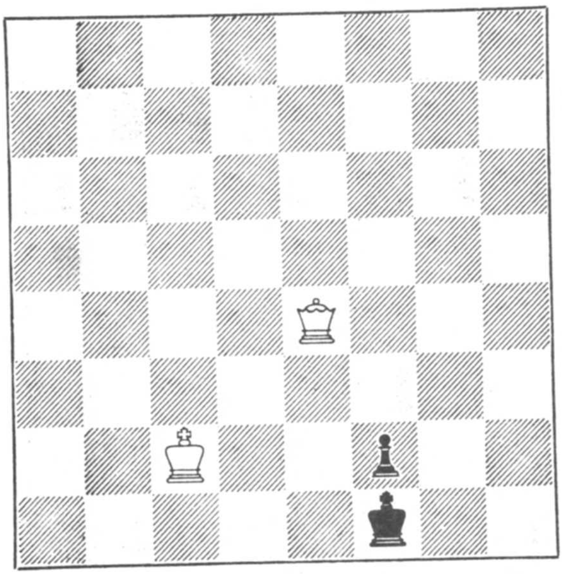


سئوال شماره ۶۷ ــ نوبت حرکت با سفید

سفید در ۴ حرکت مات می‌کند. تمام حرکات سفید با کیش همراه است.

نگذارید شاه سیاه بگریزد!

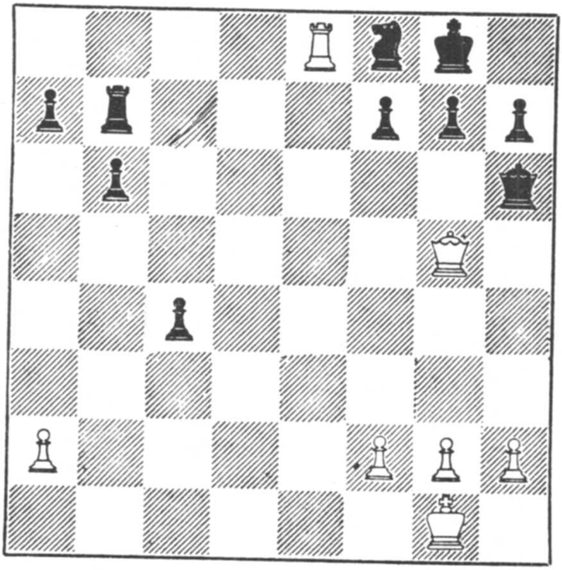
توجه! ادامه‌ی ماتی بر یک کیش برخاست خیلی مهم استوار است.



سئوال شماره ۶۸ ـ نوبت حرکت با سفید

سفید در ۲ حرکت مات می‌کند .

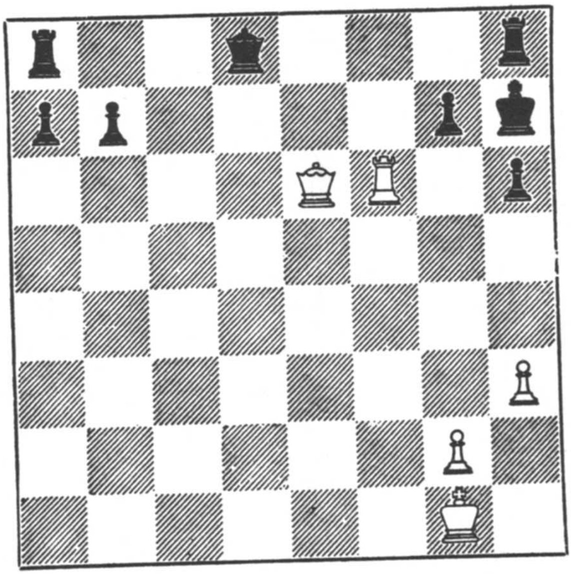
حرکت اول سفید شاه سیاه‌را محدود می‌کند بنحوی که شاه سیاه مجبور به نزدیک شدن به شاه سفید است



سئوال شماره ۶۹ ــ نوبت حرکت با سفید

سفید سیاه را در دو حرکت مات می‌کند .

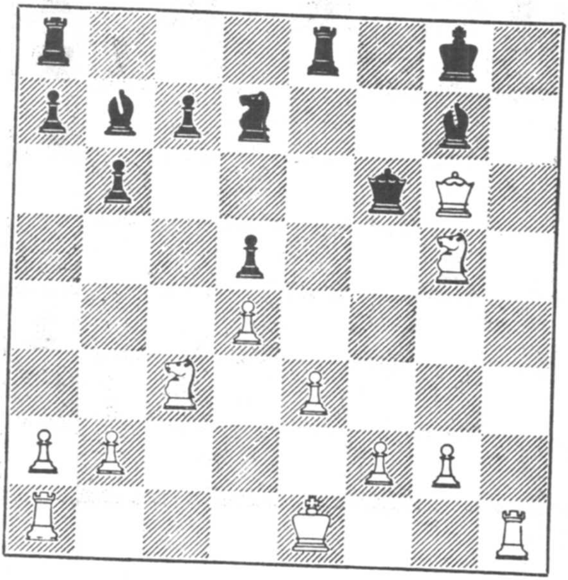
برای راهنمایی به مثال چهارگانه شماره ۱۸مراجعه کنید .



سئوال شماره ۷۰ــ نوبت حرکت با سفید

مات در ۲ حرکت

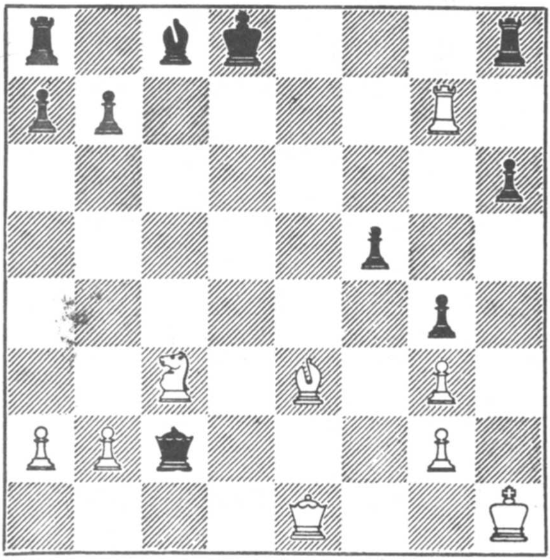
وضعیت نهایی شبیه یکی از الگوهای چهارگانه مثال شماره ۱۸ است .



سئوال شماره ۷۱ ــ نوبت حرکت با سفید

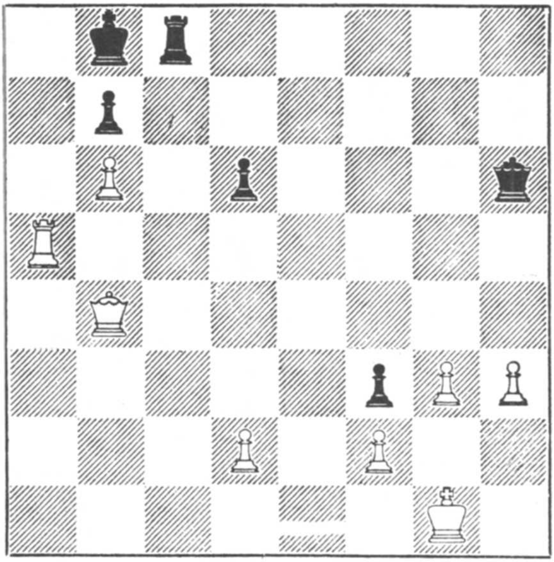
توجه کنید که حرکت +1.Dh7 کاری صورت نمی‌دهد چون شاه سیاه فرصت فرار پیدا می‌کند.

در عوض سفید احتیاج به حرکتی دارد که از فرار شاه سیاه جلوگیری کرده‌مات را تدارک ببیند.



سئوال شماره ۷۲ ـ نوبت حرکت با سفید

فیل سفید در خانه e3 خود مانع کیش و مات وزیر سفید در عرض ۷ است . با این حال سفید چگونه می‌تواند در دو حرکت مات کند؟



<u>سئوال شماره ۷۳</u>

وضعیت عجیبی است . اگـر نوبت‌حرکت با سفید باشد او می‌توانـد حریف خود را در ۳ حرکت مات کند .

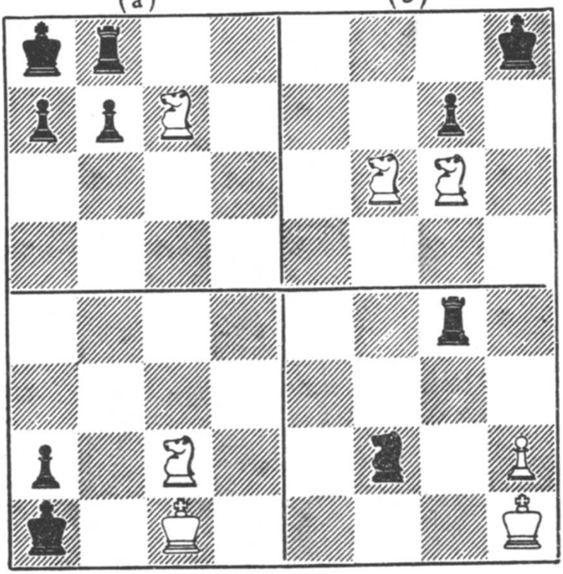
بـرعکس اگر نوبت حرکت با سیاه باشد این بار سیاه سفیـد را در ۴ حرکت مات می‌کند . چطوری؟

۱۰. مات با اسب

الگوهای اولیه

مثال شماره ۲۰

(a) (b)



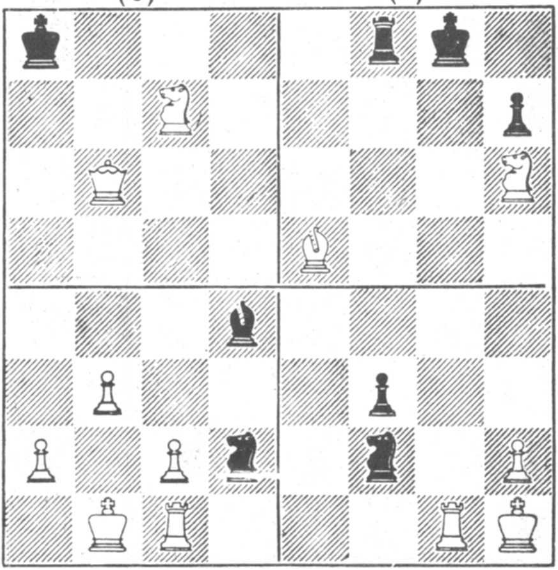
(c) (d)

نمونه‌های مختلف مات با اسب را می‌بندید .

(a) نمونه مات مختنق است . شاه سیاه در بین مهره‌های خودی بدام افتاده است . این مات را مات "لگال فیلیدور" نیز می‌گویند .

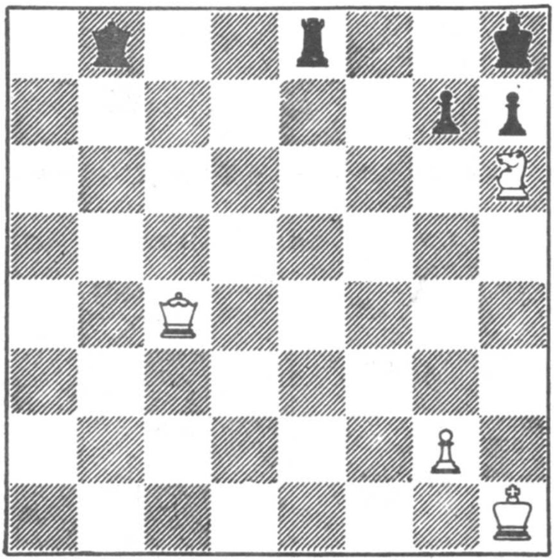
مثال شماره ۲۱ —

(e) (f)



(g) (h)

نمونه‌های دیگری از مات با اسب . توجه کنید که در تمام این وضعیتها شاه سیاه در حاشیه صفحه قرار گرفته است .



مثال شماره ۲۲ ــ نوبت حرکت با سفید

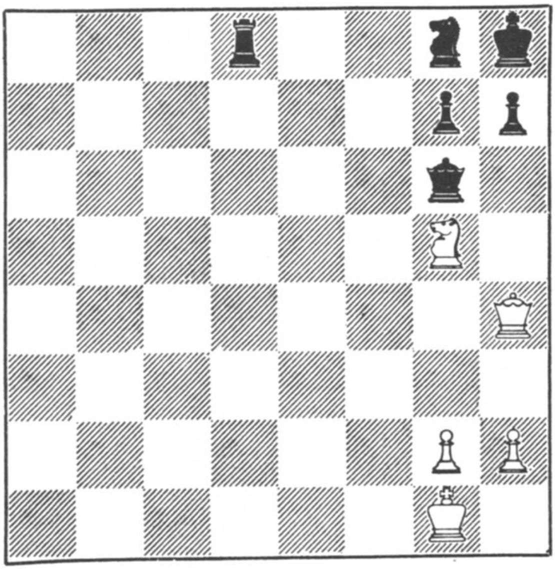
یک نمونه از مات مختنق :

1. Dg8+!	Tx g8
2. Cf7	مات

بازی کوتاه

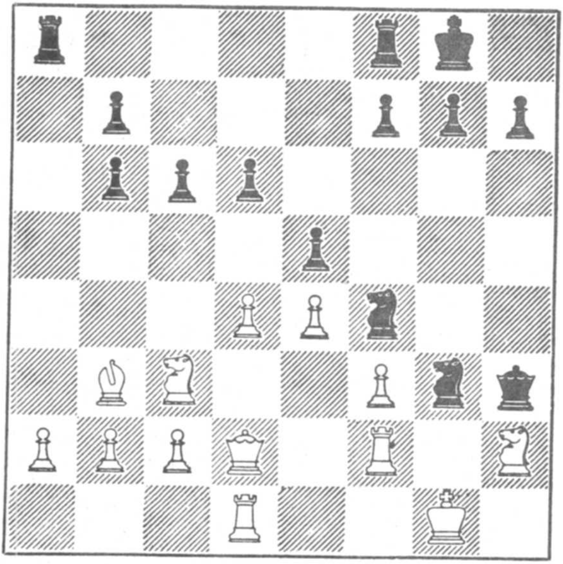
بازی کوتاه زیر یکی از حالات مات مختنق را در بازی عملی نشـــان می‌دهد.

سفید	سیاه
1. e4	c6
2. d4	d5
3. Cc3	d×e4
4. C×d4	Cd7
5. Dd2	Cgf6??
6. Cd6	مات



سئوال شماره ۷۴ــ نوبت حرکت با سفید

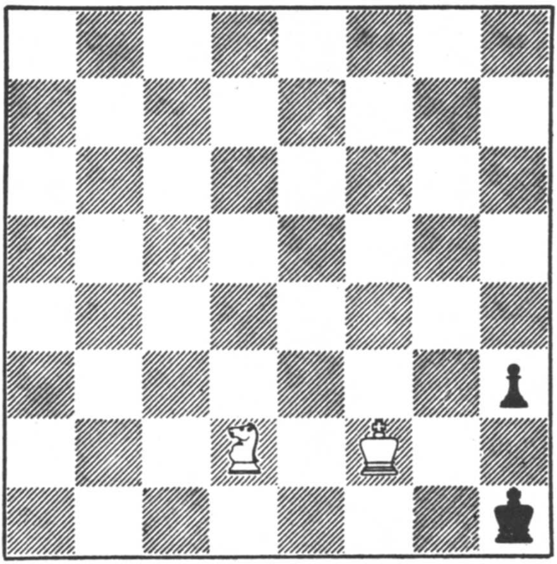
وزیر سفید مانع ازمات مختنق با اسب است . حرکتی بیابید که ضمن دور کردن وزیر سیاه به سفید امکان مات در دو حرکت را بدهد .



سئوال شماره ۷۵ ــ نوبت حرکت با سیاه

سیاه در دو حرکت مات می‌کند .

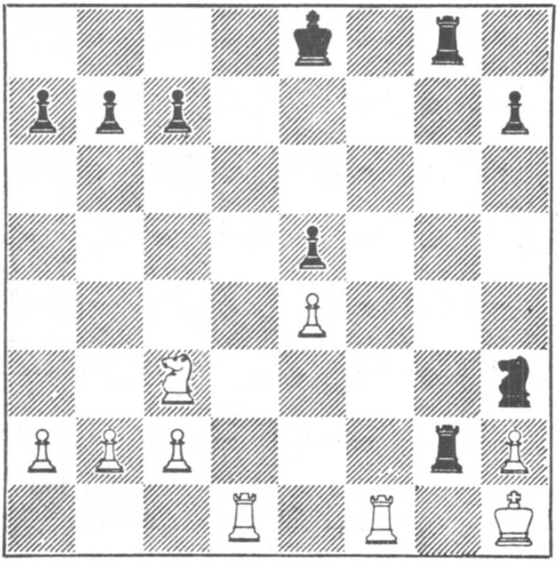
راهنمایی : الگوهای چهارگانه مثال ۲۰ را مطالعه کنید .



سئوال شماره ۷۶ ــ نوبت حرکت با سفید

چگونه سفید در ۲ حرکت مات می‌کند؟

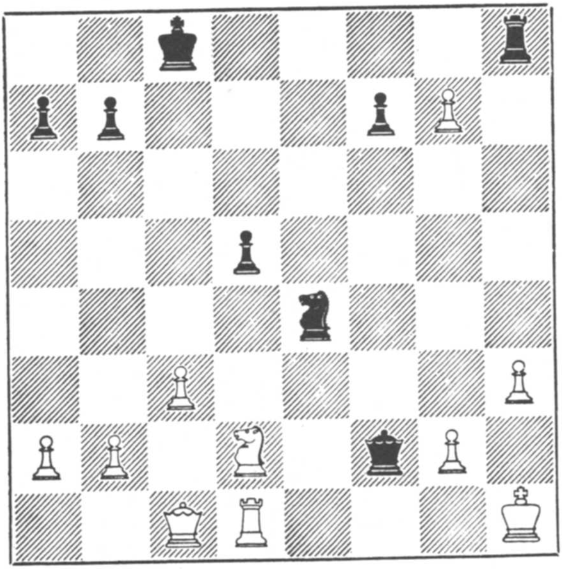
به مثال شماره ۲۰ را مراجعه کنید.



سئوال شماره ۷۷ ـ نوبت حرکت با سیاه

سیاه در ۲ حرکت مات می‌کند. چطور؟

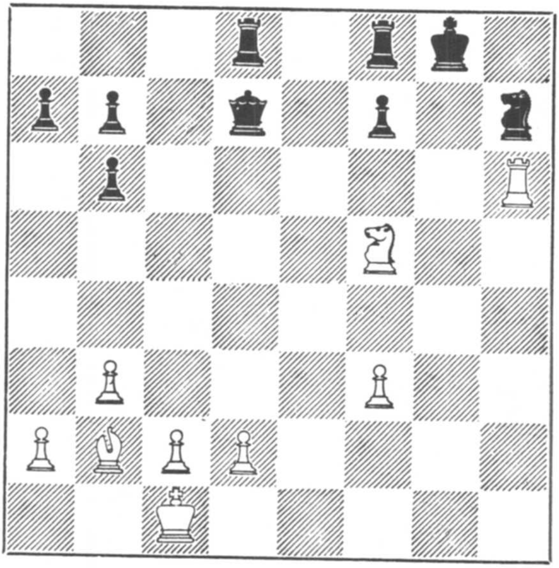
راهنمایی: یکی از رخها سفید مانع کیش و مات اسب سیاه است.



سئوال شماره ۷۸ ــ نوبت حرکت با سیاه

چگونه سیاه در دو حرکت مات می‌کند .

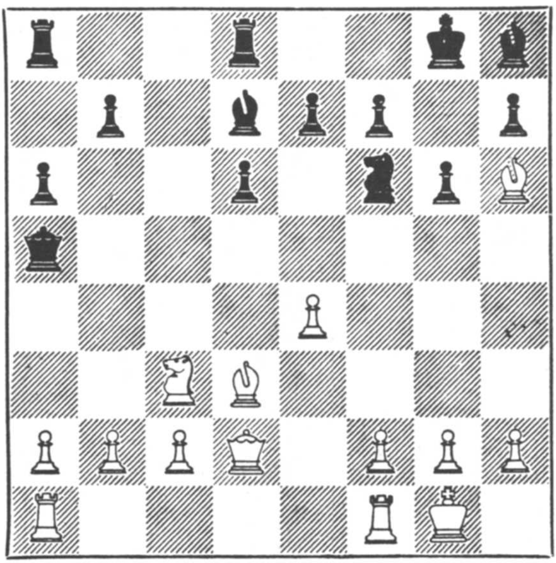
راهنمایی : مثال شماره ۲۱ را مطالعه کنید .



سئوال شماره ۷۹ ـ نوبت حرکت با سفید

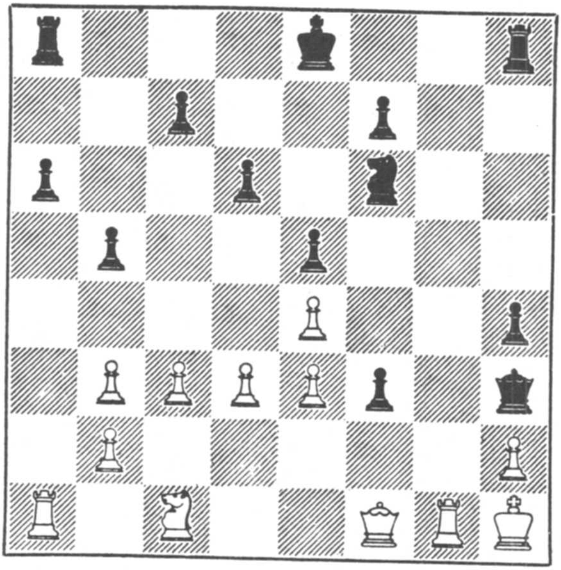
مات ۲ حرکتی کدام است؟

راهنمایی: به مثال شماره ۲۱ مراجعه شود



سئوال شماره ۸۰ ـ نوبت حرکت با سفید

سفید حرکتی دارد کـه با انجام آن بعلت تـهدید ماتی از نظر نیـرو جلو می‌افتد . آن حرکت کدام است ؟



سئوال شماره ۸۱ـ نوبت حرکت با سیاه

سیاه با انجام حرکتی تهدید مات بوجود آورده باعث گرفتن برتری قاطع می‌شود .

پاسخ سئوالها

سئوال ۱ – سفید با حرکت 1.Ce7+ کیش و چنگال می‌کند . شاه سیاه باید حرکت کند در نتیجه وزیر از بین می‌رود .

سئوال ۲ – سفید با 1.Cg6+ شاه و وزیر سیاه را چنگال می‌کند . سیاه نمی‌تواند با رخ خود اسب سفید را بگیرد چون این رخ آچمز است .

سئوال ۳ – سفید با کیشی که با فیل خود می‌دهد . موقعیت دلخواه را برای اسب بدست می‌آورد .

1. Fc3+ , Rf8

2. Cf6+ , Rg8

3. C×e8 و می‌برد

سئوال ۴ – سفید با قربانی موقتی وزیر که یک چنگال اسب بدنبال داد یک سوار می‌گیرد .

1. D×d5 ! , D×d5

2. Cc7+ , Rd7

3. C×d5

سئوال ۵ – حرکت برنده سیاه ! F×f2 است که هم به شاه کیش می‌دهد و هم تهدید گرفتن وزیر را دارد .

2. R×f2 , C×e4

و اگر

2. D×f2 , Cd3+

که در هر دو حالت سیاه وزیر می‌گیرد .

سئوال ۶ ــ سفید حرکت!+1.F x f7 را انجام می‌دهد .

حالا اگر

1... ,Rd7

2. Ce5+

و بعد با گرفتن فیل نهایتا " یک سوار و یک پیاده جلو می‌افتد .

1... , R x f 7

با هم بعد از

2. Ce5+

و زدن فیل با وضعیت بهتر یک پیاده گرفته است .

سئوال ۷ ــ نخستین حرکت تعجب آور +1. Dh8 است که بعد از

1... , R x h8

2. C x f 7+ . باحمله به شاه و وزیر

سفید دومین پیاده را نیز گرفته وضعیت برنده‌ای دارد .

سئوال ۸ ــ حرکت!1.Cc6 با تهدید مات با رخ در b8 حالا اگر

1... , d x c6

2. Txf7

بازی را به آسانی می‌برد. و اگر

1... , R x b7

2.Cd8+

و وزیر سیاه را می‌گیرد. و بردن این بازی نیز بسیار ساده است .

سئوال ۹ـ با حرکت 1Fc4 به وزیر سیاه‌حمله می‌کند چون وزیر آچمز است بنابراین بوسیله همین فیل از بین می‌رود .

سئوال ۱۰ـ پیاده f6 چون تنها مهره بین فیل سفید و شاه است آچمز است و دیگر محافظ رخ نیست بنابراین 1.Tx e5+ می‌برد چون سیاه نمی‌تواند این رخ را پس بگیرد .

سئوال ۱۱ـ سیاه با Dxe4 یک سوار می‌گیرد .

جواب سیاه به

2.dxe4 , Txd2

است .

سئوال ۱۲ـ در حقیقت پیاده e5 بی دفاع است و سیاه می‌تواند این موضوع را با !Fxe5 ثابت کند چون وزیر سفید بعد از

2.Dxe5 Te8

آچمز می‌شود . اگر هم سفید وزیر خود را از قطر فیل گستاخ سیاه دور کند یک "تفاوت" دیگر از دست می‌دهد .

سئوال ۱۳ـ سفید از آچمزی وزیر سیاه بدین طریق استفاده می‌کند

1.Td1 , Dxc4

2.Tx d8+

یک رخ گرفته و می‌برد . حرکت؟ 2.bxc4? بسیار بد است .

سئوال ۱۴ـ سیاه از آچمزی وزیر سفید با حرکت+Dh4 استفاده کرده و یک وزیر می‌گیرد .

سئوال ۱۵ – سفید از آچمزی دوجانبه با حرکت !+ 1.Td5 استفاده می‌کند. سیاه نمی‌تواند c x d5 چون این پیاده آچمز است. بنابراین یا سیاه با حرکت دادن شاه یک رخ از دست می‌دهد و یا با گرفتن رخ سفید با رخ خود به سفید اجازه گرفتن وزیر را می‌دهد.

سئوال ۱۶ – سیاه با حرکت F c5 پیاده محافظ فیل سفید را آچمز می‌کند در نتیجه سفید در مقابل تهدید T x g3 کاملا بی دفاع است.

سئوال ۱۷ – چون شاه و وزیر سیاه در یک قطر قرار دارند سفید با حمله در همان قطر با +Fg5 یک وزیر می‌گیرد.

سئوال ۱۸ – بعلت قرارگرفتن وزیرورخ دریک ستون حمله سیاه نیز متوجه همین ستون میشود. حرکت مناسب Te8 است که باعث گرفتن برتری مهره‌یی می‌شود. چون اگر وزیر بکنار برود رخ سفید بی دفاع است.

سئوال ۱۹ – با بازی مناسب سفید می‌تواند حمله برنده‌ایی را تدارک بیند. سفید با حرکت + 1.Ta6 شروع می‌کند. شاه سیاه باید به عرض ۵ برود سفید با حرکت +2.Ta5 به این عرض حمله می‌کند و رخ سیاه‌را می‌گیرد.

سئوال ۲۰ – سفید با ادامه زیر که سیاه را به قطر وزیر جلب می‌کند بازی را می‌برد.

1 . Dh5 + , R x f6

2 . Dh4 +

سئوال ۲۱ – حرکت مقدماتی سفید، شاه سیاه را در خانه‌یی قرار می‌دهد

که با دادن کیش می‌توان وزیر را گرفت این حرکت 1.Cd6+ است .

سئوال ۲۲ – سفید با حرکت 1.C×e4 ستون را می‌گشاید .

سئوال ۲۳ – سیاه لازم نیست از پیاده خود دفاع کند چون بعد از

1.T x h2 ? , Ta2 +

روبرو می‌شود. بنابراین قویترین حرکت 1...Ta1! است که پیاده را برای وزیر شدن حمایت می‌کند .

سئوال ۲۴ – ادامه زیبای زیر بازی را می‌برد .

1. Db1 + !! , D x b1

2. b8 = D +

سئوال ۲۵ – سفید باحرکت 1.Dd5+ به شاه سیاه کیش می‌دهد و در ضمن به رخ سیاه در قطر حمله می‌کند. سیاه باید شاه را حرکت بدهد در نتیجه رخ را از دست خواهد داد .

سئوال ۲۶ – سفید با حرکت F x c6+. به شاه کیش داده به رخ حمله می‌کند. و بعد از حرکت شاه رخ را می‌گیرد .

سئوال ۲۷ – سفید با حملات پیاده‌یی یک رخ میگیرد .

1 . g4 , T h4

2 . g5 + , R g 6

3 . g x f6

سئوال ۲۸ – ادامه زیر که بظاهر یک سوار می‌گیرد غلط است سپس فیل

1 .. , d5

2 . C x f6+

می‌گریزد. ادامه زیر صحیح است .

1 .... , C x e4

2 . D x e4 , d5 !

سئوال ۲۹ـ حرکت برنده سفید 1.Rc3 است . بعد از این حرکت فیل سیاه به هرخانه که بگریزد با یک کیش رخ از بین می‌رود .

سئوال ۳۰ـ سفید با ادامه زیر یک سوار می‌گیرد .

1 . C x e6 , f x e6

2 . Dh5 + g6

3 . D x c5

سئوال ۳۱ـ سفید هدفش De4 است که در آن واحد به پیاده h7 و به رخ حمله کند ولی اول باید اسب سیاه را که مانع اینکار است از بین برد بنابراین :

1 . F x f6 , F x f6

2 . De4

سیاه باید از مات شدن جلوگیری کند در نتیجه رخ بی دفاع را از دست می‌دهد .

سئوال ۳۲ـ سفید با دامه‌ی زیر مقاومت سیاه را درهم می‌شکند .

1 . T x c6 ! TXc6

2 . FXd5 +

و پس گرفتن رخ .

سئوال ۳۳ـ قویترین کیش برخاست 1.C x e4 + است که یک سوار می‌گیرد

چون سیاه مجبور است شاه را حرکت بدهد سفید فرصت پیدا می‌کند اسب خود را بمحل امنی ببرد.

سئوال ۳۴ـ قویترین کیش برخاست سفید !+1.Cc6 است که وزیر می‌گیرد.

سئوال ۳۵ـ حرکت صحیح سیاه !+Tf2 است. سیاه با این حرکت جلوی کیش سفید را گرفته خود به سفید کیش برخاست می‌دهد. که در نتیجه وزیر سفید از بین می‌رود.

سئوال ۳۶ـ حرکت غیر منتظره‌ی که با یک کیش برخاست خطرناک دنبال می‌شود سفید را مات می‌کند.

1 ... , Dd1 +!
2.Dxd1 , e2 +
3. Rh1 , exd1 = D +

توجه کنید که ?Dd2 سیاه یک اشتباه مهلک است.

سئوال ۳۷ـ قویترین کیش دوتایی کیش + Cf3 است چون بعد

2.Rh1 , Dxh2 مات است

در مقابل کیش دوتایی فقط باید شاه را حرکت داد.

ادامه دیگر یک حرکت دیرتر مات می‌کرد.

1 .... , Ce2 +
2 . Rh1 , Cg3 +
3.hxg3 , Dh5+ مات

سئوال ۳۸ـ سفید چنین آغاز می‌کند.

1 . Tg7 + , Rh8
2 . Txd7+ , Rg8
3 . Tg7 + , Rh8
4 Txc7+ , Rg8

5 . Tg7 + , Rh8

6 . Txb7 + , Rg8

7 . Tg 7 + , Rh8

8 . Txa7 + , Rg8

9 . Txa8 + ,

بخاطر عقب و جلو رفتن رخ

این حالت را "آسیاب" می‌گویند .

سفید یک رخ کامل جلوست و بسادگی می‌برد .

سئوال ۳۹ ــ ادامه‌ی برنده از این قرار است .

1 . Tb3 + , R x T

2 . f8 = D +

3 . D x f3

و بعد از حرکت شاه

سیاه نمی‌توانست در حرکت اول از زدن رخ خودداری کند چون در اینصورت رخ خود را از دست می‌داد .

سئوال ۴۰ ــ حرکت شگفت انگیز ! ! D x g7 بازی را می‌برد . چون سیاه مجبوراست وزیررا با شاه بگیرد در نتیجه حرکت گرفتن فیل با کیش برخاست توام است و سیاه مجبور است بازهم شاه را حرکت بدهد و سفید بعد از گرفتن وزیر سیاه بازی را براحتی می‌برد .

سئوال ۴۱ ــ سیاه در حرکت نخست یکی از مدافعین فیل را از بین برده در حرکت بعد خود فیل را می‌گیرد .

1 .... , Dx f5

2 gx f5 , Cx e5

سئوال ۴۲ــ سفید بعلت تهدید مات یک سوار می‌گیرد .

1 . Dx c6 ! , bx c6

2 . Te8 + , TX e8

3 . Tx e8 + مات

سئوال ۴۳ــ سیاه با از بین بردن فیل دفاعی سفید در ۴ حرکت مات می‌کند .

1 .... , Tx f1 +

2 . Rx f1 , Dx g2 +

3 . Re1 , Cd3 +

4 . Rd1 , Ff3 مات

سئوال ۴۴ــ سفید با حرکت !+ Tf2 رخ سیاه را که هدفش جلوگیری از وزیر شدن پیاده بود منحرف می‌کند .

سئوال ۴۵ــ شاه سیاه باید از وزیر دفاع کند . حرکت نخست سفید شاه سیاه را از پست اصلی خود منحرف می‌کند .

1 . Fx f7 ! , Rx f7

2 . Dx d8

سئوال ۴۶ــ بجای اینکه سفید وزیر خود را از دست بدهد می‌تواند با ادامه‌ی زیرکانه زیر سیاه را مات کند .

1 . Tf1 + , Rg8

2 . Tf8 +! , Tx f8

3 . Dg7 مات

سئوال ۴۷ – اسب سفید دووظیفه بعهده دارد یعنی حفاظت از رخ و دیگری حفاظت از فیل . سیاه از این موضوع استفاده کرده یک سوار می‌گیرد .

1 ... , T x e1

2 . C x e1 , F x c5

سئوال ۴۸ – رخ سیاه وظیفه دارد از دو مهره در آن واحد حفاظت کنـد . سفید با ادامه‌ی زیر وزیر سیاه را می‌گیرد .

1 . F x f7 , T x f7

2 . D x d8 +

سئوال ۴۹ – فیل سیاه باید از وزیـر شدن پیاده سفید در جناح وزیـر جلوگیری کند .

در ضمن شاه سیاه باید از فیل حمایت کند . ببینیم سفید چگونه از این موضوع استفاده می‌کند .

1 . g5 + , R f5

2 . g6

اینک سفید تهدید دارد این پیاده را باز هم بجلو براند .

2 ... R f 6

3 . g7 , R x g7

4 . R x e5 ,

سئوال ۵۰ – سفید اینطور مات می‌کند .

1 . T b2 + , R a6

2 . T a3 + مات

سئوال ۵۱ــ سیاه با حرکت ! Th8 شروع می‌کند. حالا شاه سفید فقط یک حرکت و بعد با کیش رخ مات است

2.Rf1 , Th1 + مات

سئوال ۵۲ــ سیاه با قربانی دادن وزیرخود، سفید را بسرعت مات می‌کند.

1 ... , Dd1 + !

2 .Txd1 , Txd1+ مات

سئوال ۵۳ــ سفید چنین مات می‌کند.

1. Fe6+ , Rh8

2. Tf8 + مات

حالا اگر نوبت‌سیاه بود سفید را چنین مات می‌کرد.

1 ... , Txg2 +

2. Rh1 , Txh2 +

3. Rg1 , Tbg2 + مات

سئوال ۵۴ــ سیاه با ادامه‌ی اجباری زیر سفید را مات می‌کند.

1 ..... , Th1 +

2 .Rxh1 , Txf1 + مات

در اینجا متوجه نقش محدود کننده پیاده سیاه می‌شویم.

سئوال ۵۵ــ وزیر سفید از صحنه بازی دور افتاده است همینطور سوارهای

سفید هنوز گسترش نیافته‌اند بهمین دلیل سیاه بازی را بطریق زیر می برد .

1 . . . . , Ce2+

2 . Rh1 , Dxh2 + !

3. Rxh2 , Th4 + مات

سئوال ۵۶ ــ یک وضعیت آشنا . اینجا هم سفید قادر نیست دفاع مناسبی پیدا کند .

1 . . . . Cg3+!

2 . hxg3 , Dh5+ مات

سئوال ۵۷ ــ کلید پیروزی سفید در سنگینی وظایف وزیر سیاه است .

1 . Te8 + , Ff8

2 . Dg5 + , Dxg5

3 . Txf8+ مات

و اگر

1 . Te8 , DXe8

2 . Dg5 + و مات در حرکت بعد .

سئوال ۵۸ ــ نه ، سیاه نباید رخ را بگیرید .

1 . Rxa8 ?? , Fxc6 + مات

سئوال ۵۹ ــ سفید با ادامه زیر مات می‌کند .

1 . Tg3 + , Rh8

2 Fxf6 + مات

سئوال ۶۰ــ حرکت + 1.Fh6 اشتباه است چون سیاه شاه خـود را از مهلکه بیرون می‌کشد و می‌تواند تا مدتی مقاومت کند . راه صحیح اینست .

1 . Fc 5 + , Rg 8

2 . Fd 5 + , Rh8

3 . Fd 4 + مات

سئوال ۶۱ــ ادامه‌ی برنده سفید عبارت است از :

1 . Te 8+!

سیاه دو راه برای انتخاب دارد یکی

1 ... , D x e 8

2 . F x f 6 + مات

و دیگر

1 ... , Rg 7

2 . T x d8

با برد آسان برای سفید

سئوال ۶۲ــ سفید در دو حرکت مات می‌کند .

1 . T x e 6 + , f x e 6

2 . F x g 6 + مات

مثال درخشانی از قدرت دو فیل .

سئوال ۶۳ــ اولین حرکت سفید بسیار زیبا است :

1 . Dh6 +!, R x h 6

2 . F x f 8 + مات

سئوال ۶۴ـ در اینجا هم سیاه مانند سئوال قبلی با قربانی وزیر مـات می‌کند.

1 .... , D x h2 +

2 . C x h2 , Cg3 +

3 . Rg1 Fc5 +

4 . Te3 Fxe3 + مات

سئوال ۶۵ـ یکبار دیگر سفید با دادن قربانی وزیر به نتیجه دلخواه دست می‌یابد.

1 . D x f6 +! , T x f6

2 . F x f6 + , Rg8

3 . F x h7 + مات

1 . D x f6 +! , Rg8 واگر

2 . Dh8 + مات

سئوال ۶۶ـ بعد از حرکت !1 · D a 7 سیاه باید R d 8 کند سفید می‌تواند با وزیر در یکی از خانه‌های b8 , d 7 مات کند.

دقت کنید حرکت بظاهر نیرومند 1 · Db6 یک اشتباه بـزرگ است چون سیاه پات می‌شود.

سئوال ۶۷ـ سفید به این ترتیب مات می‌کند.

1 . F x h7 + , Rh8

2 . Fg6 + , Rg8

3 . Dh7 +   Rf8

4 . D x f7+   مات

سئوال ۶۸ـ ادامه‌ی جالب زیر نخست مانع گریز شاه و سپس مات می‌شود .

1 . Dg4 ! , Re1

2 . Dd1 +   مات

سئوال ۶۹ـ طرح سفید مات در عرض هشت است .

1 . T x f8 , R x g8

2 . Dd8 +   مات

سئوال ۷۰ـ سفید با قربانی جالب رخ سیاه را مات می‌کند .

1 . T x h6 + , g x h6

2 . Df7 +   مات

سئوال ۷۱ـ راه صحیح عبارت است از :

1 . Th8 + , R x h8

2 . Dh7 +   مات

سئوال ۷۲ـ حرکت نیرومند با فیل به مات منتهی می‌شود .

1 . Fb6 + , a x b6

2 . De7 +   مات

توجه کنید که حرکت + 1.Fg5 غلط است چون سیاه این فیل را با پیاده گرفته به سفید کیش برخاست می‌دهد .

سئوال ۷۳ـ اگر نوبت سفید باشد .

1 . Ta8+ , R x a8

2 . Da5+ , Rb8

3 . Da7+ مات

و اگر نوبت با سیاه باشد

1 .... , Tc1 +

2 . Rh2 , Th1+

3 . R x h1 , D x h3+

4 . Rg1 , Dg2 + مات

سئوال ۷۴ـ سفید باید وزیر سیاه را منحرف کند.

1 . D x h7+ D x h7

2 . Cf7+ مات

سئوال ۷۵ـ قربانی وزیر از طرف سیاه مات زیبایی را پایه گذاری می‌کند.

1 .... Dg2 + !

2 . T x g2 Ch3 + مات

سئوال ۷۶ـ حرکت انتظاری سفید باعث می‌شود تا شاه سیاه بدام افتد.

1 . Cf1! h3

2 . Cg3 + مات

سئوال ۷۷ـ سیاه باید رخ در خانه f1 سفید را از انجام وظیفه باز دارد.

1 ...   ,   Tg1 !!

2 . Tx g1   ,   Cf2 +   مات

سئوال ۷۸ـ یک قربانی رخ مقاومت شاه سفید را درهم می‌شکند .

1 .....   ,   Tx h3

2 . gx h3   ,   Cg3 +   مات

سئوال ۷۹ـ برای مات کردن باید رخ سفید جای خود را به اسب بدهد .

1 . Tg6 +!   fx g6

2 . Ch6 +   مات

سئوال ۸۰ـ

1 . Cd5!

با تهدید گرفتن وزیر و مات با کیش اسب .

سئوال ۸۱ـ سیاه با حرکت Cg4 ! با تهدید مات بازی را می‌برد چون

2 . Dx h3   ,   Cf2 +   ات

سفید برای جلوگیری از این مات باید تلفات سنگین بدهد . مثلا اگر

2 . Tx g4   ,   Dx f1 +